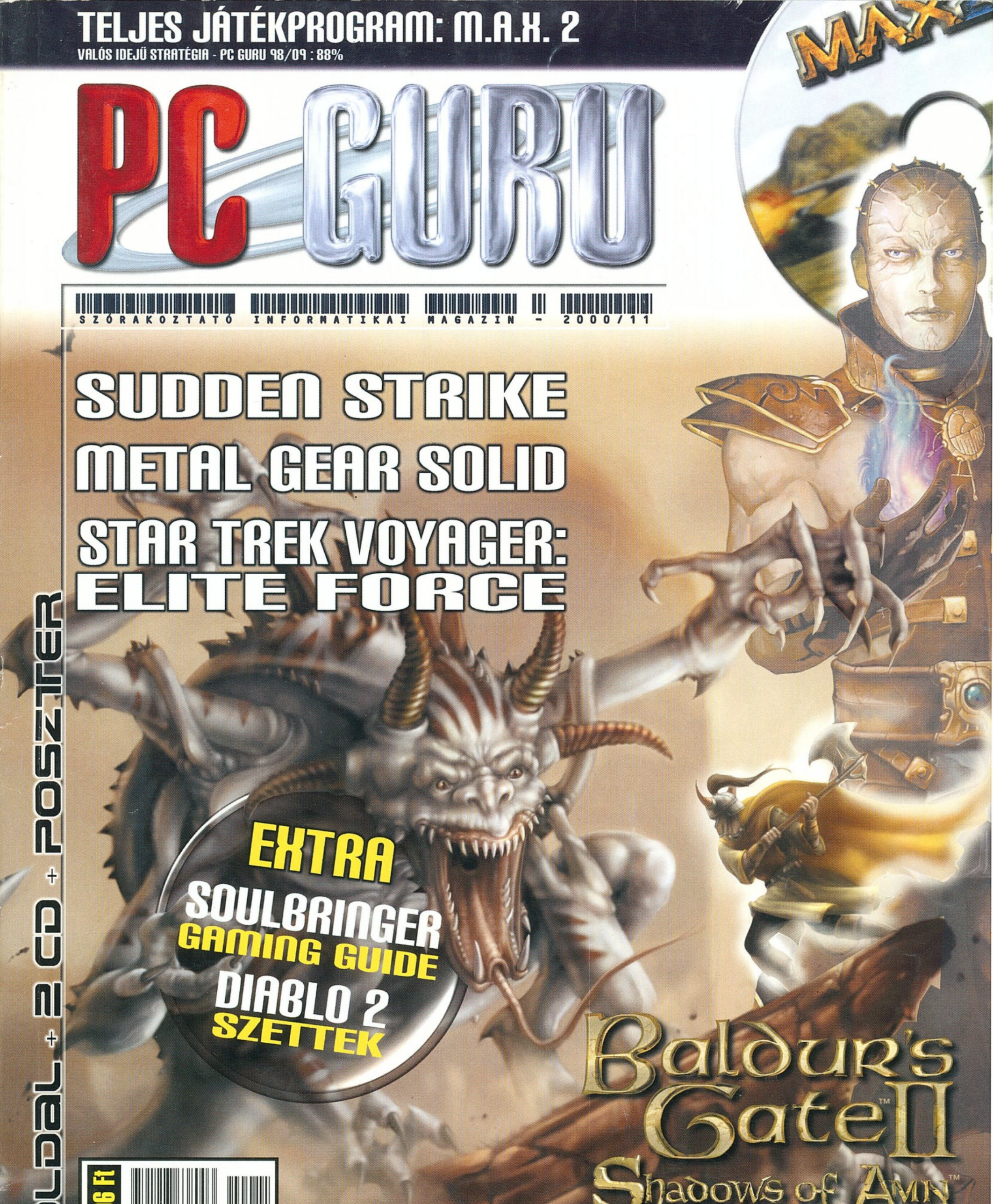
TELJES JÁTÉKPROGRAM: M.A.X. 2

VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA - PC GURU 98/09 : 88%

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2000/11



SUDDEN STRIKE
METAL GEAR SOLID
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

132 OLDAL + 2 CD + POSZTER

EXTRA

SOULBRINGER GAMING GUIDE

DIABLO 2 SZETTEK

Baldur's Gate II™ Shadows of Amn™

1496 Ft

9771217638003 00011

BEMUTATÓK: EMPIRE EARTH, SACRIFICE, ONI, LARA CHRONICLES, HITMAN, SUMMONER

JÁTÉKLEÍRÁS: CRIMSON SKIES, S.T.: NEW WORLDS, THE SIMS: LIVIN' IT UP, REACH FOR THE SKIES, HOMEWORLD: CATACLYSM, NHL 2001

DEMÓK A CD-N: CRIMSON SKIES • HITMAN: CODENAME 47 • METAL GEAR SOLID • MECHWARRIOR 4 - MP DEMÓ

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól !

Maximális teljesítmény és stabilitás
EPOX BX7+ és
EPOX BX7+100
Intel Pentium III és Celeron processzorok számára Intel BX chipset, megahertzenként állítható BIOS tuning, feszültség beállítás
IDE RAID ATA 66 vagy ATA 100 kontroller
6 PCI Slot a maximális bővíthetőség számára
EPoX
EPOX 8KTA+
AMD Duron és Thunderbird processzorok számára
VIA KT133 chipset, órajel, szorzó és processzor tuningIDE.
ATA 66
6 PCI Slot a maximális bővíthetőség számára
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Tel.: 238-7393
Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Bécsi út (EURO Center)
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út 27-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285
(Erzsébet Áruház)
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266
www.orca.hu

Overdose II
Tulajdonságok

- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 512MB bővíthető
- 3.5“ FDD, 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- 2x USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Port Replicator opció
- Windows 98 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 3.2kg

Overdose Polo

- 12.1“ HPA (800x600)
- Intel Celeron 633MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

329.900 Ft

Overdose II

- 14.1“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 633MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 6x DVD

479.900 Ft

Overdose II

- 14.1“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 700MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 6x DVD

539.900 Ft

Részletre is!

ÁRUHITEL
A többi csak részletkérdés

www.acomp.hu

WEBBOY
Tulajdonságok

- SiS AGP chipset
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5“ floppy disk meghajtó
- 3D Full-Duplex hangkártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 1x PCMCIA Type I vagy Type II
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- USB csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 98 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- 315mm x 256mm x 39.5mm, 2.95kg

WEBBOY

- 12.1“ HPA (800x600)
- Intel Celeron 633MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

349.900 Ft

WEBBOY

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 633MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

399.900 Ft

WEBBOY

- 14.1“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 700MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 6x DVD

539.900 Ft

Phantom
Tulajdonságok

- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 320MB bővíthető, 3.5“ FDD
- HOMEBASE kiegészítő
- 3D Full-Duplex Crystal hangkártya
- ATi Rage Mobility 2xAGP VGA 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 2x Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1x PCMCIA Type I vagy Type II hely
- Audio ki- és bemenetek, Mikrofon
- 2x USB és S-Video kimenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Touch pad, Windows 98 billentyűzet
- 319mm x 251mm x 25mm, 1.8kg

Phantom

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Celeron 600MHz
- 192MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 6x DVD

649.900 Ft

Phantom

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 700MHz
- 192MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 6x DVD

739.900 Ft

Millennium II
Tulajdonságok

- Mobil Intel Pentium III SpeedStep CPU
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 384MB bővíthető
- 3.5“ floppy disk meghajtó
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
- Audio ki- és bemenetek, Mikrofon
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Port Replicator opció
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 98 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad, Hordtáska
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

Millennium II

- 15.1“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 750MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD

849.900 Ft

Compugroup
1077 Budapest, Rózsa u. 35.
Tel: 351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu

Compugroup
6700 Szeged, Móra u. 38.
Tel: 06-62-556-310, -11, -12 szeged@compugroup.hu

Compugroup
9000 Győr, Nagy Imre u. 8.
Tel: 06-96-415-434, gyor@compugroup.hu

Gardex
9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250

Mo-Ro
Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu

Spéci
Budapest XIV. Bánki Donát 62.
Tel: 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

ACOMP PÓLUS
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

ANSAN COMPUTER
1119 Budapest, Bártfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu

ANSAN COMPUTER
5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu

ANSAN COMPUTER
9700 Szombathely, Kőtő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

INTRO

Az események iszonyúan felgyorsultak az elmúlt egy hónap alatt. Néhány hét leforgása alatt több anyag érkezett, mint egész nyáron. Első lépésként megkaptuk ugye a Baldur's Gate második részét. A 300 órás játékidő érdekes módon senkit sem riasztott el, szinte az egész szerkesztőség azonnal belevetette magát a kalandok sűrűjébe. Még magunkhoz sem tértünk a meglepetéstől, s a postás máris újabb csomagot hozott, melyből a Sacrifice preview változata mosolygott ránk. A hónap közepére a Microsoft is összeszedte magát. A Crimson Skies és a Midtown Madness mellett megjelent a Metal gear Solid, mely PSX-en szinte minden eladási rekordot megdöntött. Az utolsó pillanatban esett be az NHL 2001, mely az EA egyik legbiztosabb bevételi forrása (a Fifa és az NBA mellett). Az anyagok mennyisége rákényszerített minket bizonyos változtatásokra. Az eddigi nyolc oldal helyett négyben maximáltuk a külvilág részt, s összevontuk a CD tartalmat és a teljes játék részt két oldalra. A felszabaduló helyet a játékok kapták meg, s ezt a folyamatot a jövőben is szeretnénk tovább erősíteni. A cél az, hogy a PC Guru igazi „gamer" lap legyen, s minden megszállott játékőrült ismerje és szeresse.

Guru Team

NEWS

8 Alien Nations 2: The pimmons
8 Action Man a dzsungelben - a modern hős
9 Crime Cities - autóval kicsit másként
9 Colin McRae Rally 2.0
10 Evil Dead - horror paródia
10 E-Racer - internetes hangsúllyal
11 The Lost Formulas - csokigolyók akcióban
11 The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge
12 Run Like Hell - Carpenterrel karöltve
12 The Moon Project - ígéretes RTS karácsonyra
13 Severance: Blade of Darkness - Kard ki kard!
13 World Championship Snooker - elegáns sport

9

12

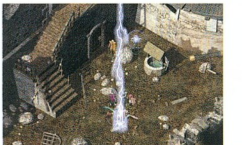
JÁTÉKLEÍRÁS

30 Crimson Skies - Falcon rajongók kerüljétek
32 Star Trek Világ - világörökségünk része
34 – Star Trek Voyager: Elite Force - majdnem Half Life
38 Star Trek: New Worlds - Real Time Borgia
40 Homeworld: Cataclysm - újabb zűrzavar
42 Sudden Strike - majdnem sikerült
46 NHL 2001 - szebb mint valaha
48 The Sims: Livin' It Up - kicsit másképp
50 Midtown Madness 2 - a Microsoft legújabb őrülete
52 Reach for the Stars - vissza a múltba
54 Baldur's Gate 2 - a betartott ígéret
56 Baldur's Gate 2 Gaming Guide
60 Metal Gear Solid - a PSX csoda PC-n
64 Soulbringer Gaming Guide
72 Diablo II szettek - final battle
74 Mentőöv
76 Műhelytitkok
78 Helyhiány miatt
80 Cheat
82 Ultima Online

A Raven fejlesztői nem bízták a véletlenre. Miután megvásárolták a Quake III Arena motorjának jogait elkészítették az idei év egyik legjobb First Person Shootert. A Star Trek Elite Force lebilincselő történettével, változatos játékmenetével és fantasztikus látványvilágával méltán aratott elismerést a szerkesztőségben.

A HÓNAP JÁTÉKA

Ha tehettük volna, az év játéka címet adományozzuk e programnak. A Bioware csapata megalkotta a szerepjátékosok álmát, olyan munkát tett le az asztalra, mely előtt csak főt hajtani lehet. A sodró hangulatú, pergő kalandokkal tűzdelt Shadows of Amn ott folytatja a történetet, ahol a Baldur's Gate abbahagyta, s a számos változtatás a végletekig fokozza a játékélményt.



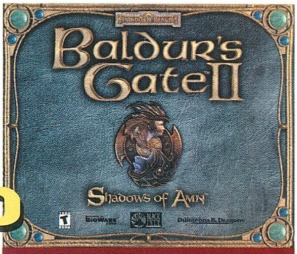
Baldur's Gate 2

TARTALOM

BEMUTATÓ

14 Battle of Britain - bétateszt
16 Lara Chronicles - Mit hoz a jövő?
18 Sacrifice - bétateszt
20 Hitman: Codename 47
22 Summoner - pergő kaland
24 ONI - manga-akció-kaland
26 Empire Earth - interjú Rick Goodmannel
28 EA Sports 2001 - rövid előzetes

56



BALDUR'S GATE 2

64

SOULBRINGER

GAMING GUIDE

TALLÓZÓ

84 Hardware hírek
88 SC-HT80 házimozi rendszer
89 Abit hangrendszerek
90 Strategic Commander
92 Joystick bemutató
94 3D Next generation
100 Túl az x86-os siralomvölgyön II.
102 Telefon News
103 Nokia 3310
104 Nokia 6210
108 KT133-as alaplapok
113 Integrált lapkakészletek
116 3D Studio Max 3
118 Grab
120 Hardware fórum
122 Levrov
124 Külvilág
130 Következő szám

Eme kétrészesre tervezett bemutató első részében az integrált chipsetekkel ismerkedünk majd meg, míg a második részben a tényleges végtermékeket, vagyis a különböző alaplapokat tesszük majd intenzív vizsgálódás tárgyává.

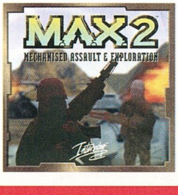
113-116

TELJES JÁTÉK

8

MECHANIZED ASSAULT EXPLORATION 2

A M.A.X. hagyományos, háborús, körökre osztott stratégiai játék volt, amely az Interplay szárnyai alatt 1997 végén látta meg a napvilágot. A sokoldalú többjátékos mód, a rengeteg egység és szinte végtelen számú fejlesztés lehetősége annak idején osztatlan sikert aratott a játékpiacon. Természetesen ezek után már egyenes út vezetett a folytatáshoz, egy év elteltével a készítők – előző projectjük hibáiból tanulva – elkészítették a második részt, amely még jobb, még szebb és persze, még összetettebb lett. Sajnos 3D-s kártyát a program nem támogat, ezért a grafika iciri-picirit „szőrösnek” tűnhet, de reméljük, ez nem fogja kedveteket szegni.



TARTALOM

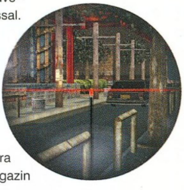
DEMOK

CRIMSON SKIES

Három Microsoftos játék is helyet kapott ebben a hónapban a CD-n. Ezek közül elsőként ismerkedjetek meg ezzel a fergeteges grafikával rendelkező repülőgép-szimulátorral. Kicsit elrugaszkodik ugyan a valóságtól, egyszóval a Falcon 4 rajongók között akadhat olyan, aki csak a száját húzza majd, amikor kipróbálja, de ez véleményem szerint nem zavarhat meg az olyan igazi játékosokat, akiket érdekelnek a szimulátorok, de eddig túlságosan bonyolultnak találták őket. Nos, nekik szól ez a - második világháborús szerű - szimuláció.

HITMAN: CODENAME 47

3rd person játékoknak se szeri, se száma. Persze Lara tette le az első követ erre az útra, mégsem mondhatnánk, hogy - most, az ötödik rész megjelenéséhez közeledve - meg lennénk elégedve ezzel a stílussal. Ezért is húztuk a szánkat, amikor megláttuk az első képeket a Hitmanből. Viszont kipróbálni ki kellett, és ez volt a szerencsénk: sikerült nagyon kellemesen csalódnunk. Sokat ömlenghetnénk róla, hiszen van mit dicsérni, de inkább felhívnánk a figyelmeteket arra az egy oldalas cikkre, amelyet a magazin bemutatók részében fellelhettek.

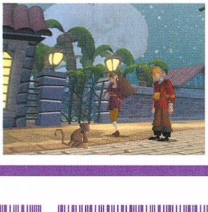


MECHWARRIOR 4 - MULTIPLAYER DEMÓ

Vadonatúj grafikus motor, új csata-mechek, fegyverek és még rengeteg nyalánkság várja a negyedik rész megjelenésével a robotszimulátorok szerelmeseit. Tudjuk, hogy nem szükséges bemutatnunk senkinek se, hogy a Mechwarrior név mit takar, mégis, ha akadna köztetek olyasvalaki, aki még nem vetett legalább egy apró pillantást erre a játékra, az azonnal tegye meg! Sajnos ez a demó változat még eléggé gyerekcipőben jár, emiatt egérrel nem lehet irányítani, de azért mégiscsak valami, még akkor is, ha legfeljebb csak Botokkal, vagy egymással küzdhetünk meg benne.

RETURN TO MONKEY ISLAND

Reszkessetek brigantik, démonkalózok, csontvázmatrózok. Minden idők legfélelmetesebb kalóza, Guybrush Threepwood visszatért, hogy rendet teremtsen a Karib tenger környékén. Az ifjú pár alig érkezett meg a nászútról, máris sötét fellegek kezdtek gyülekezni a fejük felett. A távollétükben valaki elterjesztette a halálhírüket, s most ők csak a legnagyobb titokban tartózkodhatnak az élők sorában. A bajokat még az is tetézi, hogy régi nemezisük, LeChuck is kiszabadult a jéghegy fogságából, s bosszúra készül.



A HÓNAP PROGRAMJA

Sokan használnak valamilyen online csevegő programot, hogy számítógép előtt ülő barátaikkal beszélgethessenek. Erre különböző alternatívák is léteznek. Van, aki az AOL instant messagert, míg mások az ICQ-t, vagy a Yahoo messagert használják. Ha pedig barátaink egyik fele ezt, míg másik fele a másikat használja, akkor nekünk bizony több ilyen üzenő-programot is fel kell telepítenünk.

Hagyjuk ezeket a programokat, és használjuk helyettük az Odigót! Ez olyan egyedülálló üzenő program, melyen keresztül egyszerre beszélhetünk ICQ-t, AOL-t vagy Yahoo messagert (és persze Odigót) használó barátainkkal, így elegendő egyetlen programot feltelepítenünk.

Ez már önmagában is nagyon remek dolog lenne, csakhogy az Odigo nem éri be ennyivel.

Ha internetezünk, és éppen valamelyik honlapot nézzük, akkor a program jelzi nekünk, hogy mely Odigót használó ember nézi azt velünk együtt. Velük rögtön szóba is elegyedhetünk, esetleg nyithatunk az oldalhoz kapcsolódó chat-szobát, vagy ha már valaki nyitott, akkor kapcsolódhatunk hozzá. Sőt, hagyhatunk magunk után üzenő cédulákat is egy-egy oldalon, melyeket a később arra tévedő Odigohasználók el tudnak olvasni.

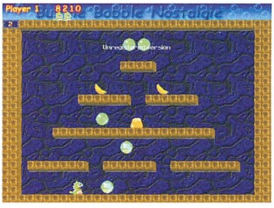
Ez persze kicsit furcsán hangzik, hogy bármilyen internetes oldalnál láthatjuk, hogy ki nézi rajtunk kívül, pedig csupán arról van szó, hogy az Odigónk az éppen megtekintett url-t elküldi a szervernek, és így kommunikálhatunk azokkal, akik ugyanazt a lapot nézik. Ez bizony nagyon kellemes lehet, hiszen ha ráakad az ember egy neki tetsző lapra, akkor akár rögtön beszélgethet is olyan emberekkel, akik szintén azt a lapot nézik, és hozzá hasonló érdeklődéssel bírnak. A telepítéskor nagyon körmönfontan beállíthatjuk érdeklődési körünket stb. (még nekünk szimpatikus külsőt is választhatunk a bőséges képcsarnokból), és ezek alapján kereshetünk is társalgópartnert. Ennyi jó mellett csak hab a tortán, hogy az Odigo magyar nyelven is beszél, sőt skineket is húzhatunk rá, melyeket akár magunk is készíthetünk.

(A CD-n találhattok skineket, plugineket, skin megnézőt és készítőt).

A HÓNAP SHAREWARE JÁTÉKA

BUBBLE BOBBLE NOSTALGIE

Áh, igen, íme egy igazi gyöngyszem! Ha valaki netán még nem ismerné címről ezt a játékot, akkor most szeretnénk felhívni rá szíves figyelmét. Ugyanis a Bubble Bobble nosztalgiázás épp fénykorát éli, s nem ajánlatos kimaradni belőle! Akár ketten is nekilendülhettek a szörnyecskék semlegesítésének, ígérjük, nem fogtok unatkozni. Ajánljuk figyelmetekbe a közelben fellelhető kép megtekintését, azonnal kiderül, hogy miről is írtunk az imént. A Bubble Bobble a hónap legjobb shareware játéka.



M.A.X. 2

StartBox

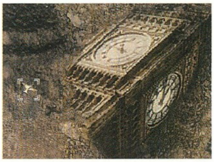
Fejlesztő: Flat Cat
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.com

Egyszer régen olvastam egy felmérést, miszerint a PC-s játékosok 70 százaléka a stratégiákat kedveli a legjobban. Igen, ez szép nagy szám, ezért is reméljük, hogy legújabb teljes játékunk sokak érdeklődését felkelti. Mivel folytatásról van szó, sokakban felmerülhet a kérdés, hogy az előd vajon milyen is volt. A M.A.X. hagyományos, háborús, körökre osztott stratégiai játék volt, amely az Interplay szárnyai alatt 1997 végén látta meg a napvilágot. A sokoldalú többjátékos mód, a rengeteg egység és szinte végtelen számú fejlesztés lehetősége annak idején osztatlan sikert aratott a játékpiacon. Természetesen ezek után már egyenes út vezetett a folytatáshoz, egy év elteltével a készítők – előző projectjük hibáiból tanulva – elkészítették a második részt, amely még jobb, még szebb és persze, még összetettebb lett. Sajnos 3D-s kártyát a program nem támogat, ezért a grafika iciri-picirit „szőrösnek” tűnhet, de reméljük, ez nem fogja kedveteket szegni.

Mint minden jól bevált stratégiában, a cél az ellenség eltakarítása a megszállni kívánt területről. Ehhez a művelethez három „komponensre” lesz szükségünk. Nyersanyagra, energiára és aranyra. Ezekből kiépíthetjük hatalmas hadseregeinket, amelyek különböző tankokból, repülőgépekből és hajókból állhatnak. A nyersanyagok gyakorlatilag minden téren szükségesek, az építkezéstől a toborzásig, aranyra pedig a fejlesztések során van szükség. Ezeket bányák és nyersanyag-feldolgozók segítségével nyerheted ki a megfelelő területekből. Az energia nyersanyagokból készül, tíz egység előállításához egy egységnyit kell felhasználni. Míg elegendő nyersanyag és energia áll rendelkezésedre, azok elosztása automatikusan zajlik. Amennyiben valamely téren hiány keletkezik, a tevékenységek a következő sorrendben állnak le: karbantartók és szerelők, gyárak, egyéb épületek. Régebben ez sokkal könnyebben ment. Úgy emlékszem, hogy valaki egyszer azt mondta: „a háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz és pénz”.

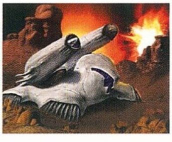
Kétféle idegen szerepel a M.A.X. 2-ben: a concord, mely valójában barátságos idegenek szövetsége, illetve a sheevat. Ezek közül csak az utóbbit választhatod ki magadnak, mivel a Concordból csak bizonyos egységek csatlakoznak az emberi klánok egyikéhez-másikához.

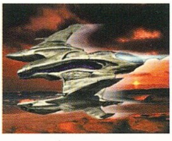
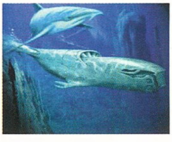
A concord és sheevat egységek és épületek - szerves formájukból adódóan - önjavítók, és tapasztalatot gyűjtenek a harcok során, ugyanakkor a faji módosítók nem terjednek ki rájuk. Részletesebb leírást a játékban, illetve a CD-n található STATS.TXT fájlban olvashatsz.



Nos, most már nincs más hátra, minthogy behelyezd CD meghajtódba teljes játékunkat, s Te is meggyőződj arról, hogy a manapság már szerényesnek nevezhető látvány könnyedén besorolható másodrangú tényezővé. Biztosíthatlak Téged, hogy remek stratégiázás vár rád, még akkor is, ha a Starcraft vagy a Red Alert 2 nem enged túl sok konkurenciát maga mellé a dobogóra. Még valami! A játékhoz mellékeltük az 1.4-es verziószámú javítást, amelyet szokás szerint másik korongunkon megtalálhattok. A patch sok más mellett javít az ellenfél butácska mesterséges intelligenciáján és egységeink útvonalkeresésén. Ugyanott elolvashatjátok a kézikönyvet, amelyben részletes, mindenre kiterjedő útmutatásra lelhettek.

Chris



ACTION MAN A DZSUNGELBEN

Értesüléseim szerint az akciók embere a hazai óvodások körében is nagy sikernek örvend. Ő az a hős, aki minden bajból kivereksz magát, így remek alkalmat kínál arra, hogy e korosztály szerepjátékaiba illessze kedvencét. E havi (4-7 éves) kisgyerekeknek szóló ajánlatunk az Action Man Jungle Storm és az Action Man Jungle Survival Kit.

A Jungle Stormban a világmegmentő hős misztikus trópusi szigeten, titokzatos dzsungel mélyén kell, hogy megtalálja dr. X titkos bázisát. A kalandok során Gangrene professzor, sőt Kraken és egy sárkány is megjelenik... A cél mi más lehetne, mint a világ megmentése. Ehhez az apróságoknak húsz küldetésen kell átvezetniük hősüket, aki titulusának megfelelően az ejtőernyős bevetéstől a gördeszkázásig mindenben profin teljesíti feladatait. A kicsiknek nagy örömet okoz majd, hogy a leglátványosabb képeket a játékos saját képregénybe rendezheti, és természetesen a győzelemért kapott oklevelet is kinyomtathatja.

Az Action Man Jungle Survival Kit a szorgos ügynököknek készült képességfejlesztő program, melyben a gyerekek maguk készíthetik el azonosító kártyájukat, titkos térképeiket, maszkokat, vagy kedvenc figurájuk ruháját. Ha úgy tetszik, teljes papírvilágot kreálhatnak, melyben aztán bevethetik hőseiket. A program érdekessége a titkosírás megfejtő kódrendszer.

Mindkét játék ideális karácsonyi ajándék lehet.

Lily

Kiadó: Hasbro
Megjelenés: 2000.
www.hasbrointeractive.com

ALIEN NATIONS 2: THE PIMMONS

Törzsed legyen akár pimmon, amazon vagy sajiki, vezetőjükként döntened kell, elpusztítod a birodalmak rivális népeit vagy megteremted a világban az egyetemes békét, melyben mindenki boldogan él. A megvalósítás útja a hagyományos birodalomépítő stratégiák teljes kelléktára: kutatás, kereskedelem, diplomácia, terjeszkedés és persze harc.

Annak idején az Alien Nations nem aratott túl nagy sikert, hiszen a Settlers mintájára készült program semmi átütőt nem hozott. A fejlesztők szerencsére nem csüggedtek el ezen, hanem megkérdezték a játékosokat, mit látnának szívesen a programban, majd elkészítették a második részt. A legfontosabb változtatás a kétféle győzelem lehetősége, így a békésebb törzsvezetők háború és pusztítás nélkül is teljes diadalt érhetnek el. Szintén komoly újítás, legalábbis az Alien Nationsben, hogy a

program kezdetén a játékos egyetlen törzset irányít, s a cél, hogy minél többen csatlakozzanak hozzá. Így optimális esetben, ahogy birodalma terjeszkedik, egyre több törzs csatlakozik hozzá teljes irányítását felajánlva az új vezérnek. Az utasítások központiak, nem kell feltétlenül az egyes munkásokat vezényelni, ha például fára van szükség, csak el kell rendelni az erdőirtást, s a favágók máris sietnek dolgozni.

A lakóházakat a nép már megépíti magának, ezzel nem kell foglalkoznod. Ez jelentősen növeli az életszerűséget, akárcsak az, hogy mindenkinek meglesz a saját kis személyisége és egyéni képessége is.

Végezetül feltétlenül említést érdemel, hogy az éjszakák és nappalok váltakozása nem csak látványi elem, hanem a stratégia részévé is válhat.

Lily

Kiadó: JooWood
Megjelenés: 2000. vége

• A Sony Online Entertainment bejelentette, hogy az express.com helyett ők látják el a továbbiakban a Harmless Games host feladatait. A Sub Space megalkotói az EverQuest lenyűgöző tapasztalatai miatt váltottak, és a további tudnivalókat hamarosan közzéteszik a Station honlapján – (www.station.sony.com).

• E hónap legnagyobb eseménye mi más lehetett volna, mint a Sims Livin' it Up (Amerikában Livin Large) megjelenése. Az eladások is ennek megfelelően alakultak. Az első helyen a Sims kiegészítő, a másodikon pedig maga a program foglalja el méltó helyét, míg a „bronzérmes" az Age of Empires II: Conquerors. A Diablo 2 lecsúszott az e havi dobogóról, s a hó közepén kiadott Baldur's Gate 2 máris megjelent az ötödik helyen.

• Az EA jelentős online fejlesztésbe fogott. A Majestic project célja, hogy az EA online kapcsolatban legyen a játékosokkal, s ennek

COLIN MCRAE RALLY 2.0

A rallyjátékok megszállottjai örülhetnek: a Codemasters az idén júniusban megjelent, és nagy sikereket elért PlayStation változat után a Colin McRae Rally 2.0-t PC-re is elkészíti. A játékban tizenkét rallyautóval (köztük a címadó Colin McRae Ford Focusával) száguldhatunk végig a változatosabbnál-változatosabb pályákon, nem is beszélve arról, hogy hálózaton is összemérhetjük erőnket más versenyzőkkel. A szemet gyönyörködtető, rendkívül részletes grafika ötféle kameraállást kínál, köztük a belső nézetet, mely segítségével a szimuláció még élethűbbé válik. Az pedig már szinte természetes, hogy az autók az ütközés mértékétől függően sérülnek, törnek is, illetve, hogy az egyes pályákon az időjárási tényezők is fontos szerepet

játszanak. Újítás továbbá az úgynevezett „arcade mode", melyben zsetonok nélkül is játékteremi hangulatot produkálhatunk teljesen átadva magunkat a száguldás önfeledt élvezetének. A Codemastersnél közel negyvenen fáradoznak azon, hogy a Rally Championship méltó vetélytársa karácsony előtt a boltok polcaira kerülhessen.

SzB

Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2000. vége
Honlap: www.codemasters.com

CRIME CITIES

Régen volt már szó igazán jó autós akciójátékról, pedig hamarosan megjelenik egy, hacsak nincs máris a boltokban. Pontosabban a Crime Cities nem igazán autóverseny, hisz a járművek – hála a jövő tudósainak – a levegőben szállva közlekednek, vagyis útvonalad az összes ismert dimenzióra kiterjesztheted, miközben megpróbálod becserkészni áldozataidat.

Becserkészni? Áldozatok? Izé, nem említettem volna, hogy itt nem a gyorsaságon van a lényeg, hanem bűnözők közé beépült rendőrként különféle piszkos megbízatásokat kell elvégezned? Lehetsz bérgyilkos, testőr vagy futár. Mindehhez ötven jármű áll rendelkezésedre, melyeket még tovább tuningolhatsz, míg szuszpenzorokon lebegő erőddé nem változtatod őket. Fegyverekben sincs hiány, akad vagy húszféle, így aztán nem fogsz unatkozni, míg a négy hatalmas, egyenként vagy harminc Quake pályát kitevő város utcáin, pontosabban utcái fölött bolyongsz.

De ha már így belejöttem a számolgatásba, folytatom azzal, hogy körülbelül száznúsz küldetés közül válogathatsz. Te magad dönthetsz, elvállalod-e őket, esetleg kockáztatva valamely szervezetben kivívott hírneved, vagy inkább tovább várakozol, és

reménykedsz, hogy a pénz híján lassan elavuló felszereléseddel még mindig tiéd lehet az utolsó szó az esetleges „vitákban".

Bird

Fejlesztő: Techland
Kiadó: EON Digital Entertainment
Megjelenés: a napokban

megvalósítását több internetes úton át is lehetővé teszi (pl. AOL, e-mail) a hagyományos módszerek mellett (telefon, fax). A felhasználók a program telepítésekor eldönthetik majd a kapcsolatfelvétel módját. Ezek után az adott rendszer kétoldalúan működik, tehát nemcsak a játékos fordul az EA-hoz, hanem ha a játékkal kapcsolatban új információ van (tipp, trükk stb.), akkor a Majestic rendszere veszi fel vele a kapcsolatot. E nagyszabású terv kivitelezésében és a program fejlesztésében az Anim-x is segédkezik. Erre a programra még visszatérünk…

• Már a Baldur's Gate 2 megjelenése előtt kiderült, hogy készül az Icewind Dale kiegészítő. A Heart of Winter még mindig az AD&D 2nd edition szabályaira épül, s a történet R. A. Salvatore regényein alapul. Az új szörnyek, varázslatok és helyszínek mellett technikai fejlesztés is várható, pl. nagyobb felbontás. Nagy örömömre itt is megjelennek a

E-RACER

A Rage következő nagy dobása az E-Racer című száguldós autóverseny lesz, melynek grafikai megvalósításhoz a legmodernebb háromdimenziós technikákat használták fel. A cím utalás arra, hogy a program leginkább az internetes játékra fekteti a hangsúlyt, de természetesen összemérhetjük társainkkal helyi hálózaton is erőnket, esetleg ezek hiányában egyedül, single player módban.

A megjelenés után az internetről újabb autók és pályák lesznek letölthetők, nem is beszélve az online bajnokságokról (itt jegyezném meg, hogy aktuális helyezésünket akár mobiltelefonról is megnézhetjük, hála a WAP-nak). Az egyjátékos üzemmódban elért teljesítményünket és autónkat továbbvihetjük később a hálózati játékhoz. A különféle időjárási tényezők (pl. eső) hatással lesznek a járművek viselkedésére. Újítás a változatható kameranézetek közül az a belső nézet, mellyel teljesen körbepásztázhatjuk az autó műszerfalát! A program megjelenése még idén várható.

SzB

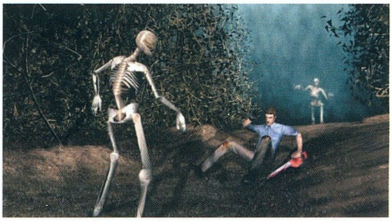
Kiadó: Rage Software
Fejlesztő: Rage Software
Megjelenés: 2000. vége
Ajánlott honlap: www.rage.co.uk

EVIL DEAD

Talán néhányatok számára ismerős lehet Ash neve az Evil Dead filmtrilógiából. Én magam csak a harmadik epizódot, az Élőholtak légióját láttam, de rengeteget kacagtam a macsó őrült

egyszerű viselkedésén és beszólásain, még arról is megfeledkeztem, hogy az általam lenézett horror műfaj paródiáját bámulom. (Mellesleg egyesek szerint épp ez a rész sikerült legjobban, szóval azt hiszem, szerencsésnek mondhatom magam. :)

A THQ gondozásában készül a játékfeldolgozás, melynek története nyolc évvel Ash utolsó pokolra szállása után játszódik. Ismét előveszi duplacsövű vadászpuskáját, felcsatolja láncfűrész-kezét, s visszatér oly jól ismert vadászterületére „rosszcsont, rohangáló hullákat" darabolni.



Bár a képek alapján azt mondanám, a program nem sok jóval biztat, az Alone in the Dark-szerű kaland-akció játékmenet már izgalmasan hangzik, s ha ehhez még hozzávesszük, hogy a filmbeli Bruce Campbell kölcsönzi a főszereplő hangját, s két másik munkatársa is részt vesz a project készítésében, talán mégis érdekes alkotásra számíthatunk. Ha a filmre jellemző humor ebben is megtalálható lesz, biztosan érdemes lesz egyszer végigjátszani.

Bird

Fejlesztő: Heavy Iron Studios
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2000. ősz

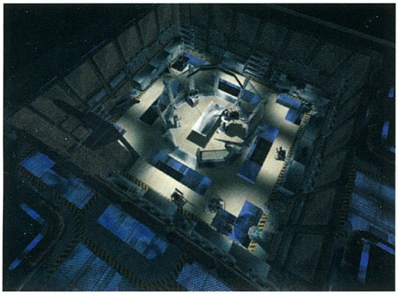
BG 2-ből már ismert gemes zacskók és varázslattartó könyvek is. A szinthatár valószínűleg – természetesen karakterosztálytól függően – 22 körül lesz.

• Will Wrightot, a Maxis vezető designerét jelölték a NewMedia Invision 2000 Festival invisionary díjára. E megtiszteltetést az kaphatja meg, aki kreativitásával és fejlesztéseivel valami kitűnőt alkot. Will Wright a díjat november másodikán, San Franciscóban veheti át. Néhány program, amelyben munkássága jelentős szerepet játszott: SimCity, SimAnt, SimEarth, SimCity 3000, SimCopter, Sims.

• Úgy látszik, nem csak a Blizzard csúszik, a LucasArts is 2001 elejére tolta az Obi-Wan megjelenését. Ne feledjétek, az igaz jedi erénye a türelem...

• Az EA kapta meg a készülő Lord of the Rings filmsorozat játékadoptálási jogát, míg a könyvekét annak idején a Havas szerezte meg. Igazán elismerésre méltó

THE DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE



A Mythos Games már számtalanszor bebizonyította, hogy kétdimenziós stratégiai játékok készítésében veŕhetetlenek (gondoljatok csak az X-COM sorozatra vagy a Magic and Mayhemre), ám végül ők is beléptek a gyorsítókártyák világába, következő programjuk már a legmesszebbmenőkig kihasználja azok adottságait.

A történet meglehetősen érdekesen hangzik, első olvasatra azt hittem, félreértettem valamit. A közeli jövőben kezded meg munkálkodásod, mikor is a világűrből érkező idegenek hetven nap alatt csaknem az egész emberiséget elsöprik a Föld színéről. A te feladatod lesz, hogy kicsiny lázadó csapatod, a Terran Liberation Army élén visszazavard őket otthonukba.

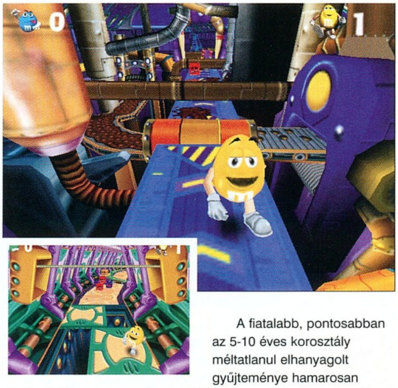
Izé, hát, no. Rendben, ne feszegessük, mekkora esélye lehet maroknyi embernek egy teljes hadsereg ellen, végül is az a fő, hogy ez a sztori minden szempontból bőven biztosítja a kihívást. :) Feladatod a kezdetben szegényes felszereléssel rendelkező embereid és harci bázisod kikupálása lesz, hogy minél nagyobb területre terjeszthesd ki fennhatóságodat, megvédelmezd a civileket, és a begyűjtött nyersanyagokat feldolgozva biztosítsd az utánpótlás folyamatosságát.

A FR kinézetében leginkább akciójátékra hasonlít, de csapat alapú stratégiai követelményeivel sokkal többet nyújt annál. Csak hogy egy példát említsek, a gyalogság mellett F16-osokkal, M16-osokkal, s űrjárművekkel is vívhatod csatád. Na, erre kíváncsi vagyok. :)

Bird

Fejlesztő: Mythos Games
Kiadó: Virgin Interactive
Megjelenés: 2001. eleje

THE LOST FORMULAS



A fiatalabb, pontosabban az 5-10 éves korosztály méltatlanul elhanyagolt gyűjteménye hamarosan újabb játékkal gyarapodik. Az M&M támogatásával készített The Lost Formulas újfajta megközelítésből próbálja gondolkodásra serkenteni a gyerekeket. Miközben a csokoládégyár elveszett receptjei után kutatva robotok és cukorkák között futkosnak, időnként matematikai feladatokat kell megoldaniuk, melyekért különféle bónuszokat kaphatnak.

Természetesen nem várható el a kisiskolásoktól, hogy rögtön másodfokú egyenletekkel kelljen megbirkózniuk, ezért a nehézségi szint ezen a téren is változtatható lesz. Ugyanakkor, hogy ne mindig csak azt gyakorolják, amit már úgyis tudnak, a tanulást elősegítendő tippeket találhatnak a gyorsabb matematikai gondolkodás elsajátítására. Tehát a program egyszerre nyújtja háromdimenziós ugrabugrák könnyedségét és azt a játékosságot, amellyel a számtan akárki számára élvezetessé tehető.

Bird

Kiadó: JooWooD Productions
Megjelenés: 2000. ősz

kiadók, reméljük a legjobbakat! Bár film még sehol...

• A Blue Planet Software és a Tetris Company 2004-ig a THQ–nak adta el az újgenerációs Tetris játékok készítésének jogait. Jeff Lapin elmondása szerint a Tetris nagyszerűen alkalmas a pár perces kikapcsolódásra, és cseppet sem ritka az sem, hogy a vállalkozó kedvűek órákon át rendezgetik a potyogó téglákat... Milyen igaz!

Így aztán most már a PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance és a PC tulajdonosok is biztosak lehetnek abban, hogy 2004-ig meglesz a mindennapi betevő Tetrisük.

• A Blizzard mindenféle indoklás nélkül 2001 második felére tolta a Warcraft III PC verziójának megjelenését. A Mac verzió megjelenése egyelőre még változatlan (idén).

• Még karácsony előtt a hazai boltok polcaira kerül a honosított Settlers IV.

Lily
lily@vogel.hu

THE MOON PROJECT

Az Earth 2150 sikere után természetes, hogy a Topware Interactive nem ült meg a babérokon, hanem további részek fejlesztésébe kezdett. E sorozat első darabja még az idén, magyarul is (!) megjelenő Hold hadművelet.

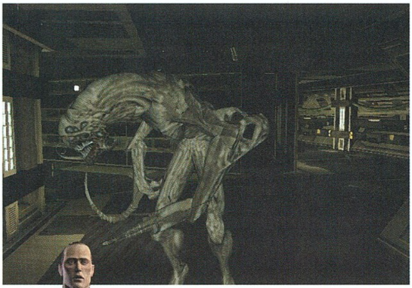
E valósidejű stratégia eseményei a katasztrófával sújtott Földön zajlanak, mégpedig a nem is olyan távoli jövőben. Az amúgy is sikeres programban a fejlesztők számos változtatást, pontosabban finomítást végeztek, hogy a játékélményt a végsőkig fokozhassák. Ennek érdekében megjelent a küldetések végkifejletének többfélesége, a technológiai fa ágainak bővítése és néhány kaland elem is. Ráadásul bizonyos egységek funkciója megváltozott, s megjelent számos különlegesség is, mint például az a szerkezet, amellyel alagutat áshatsz akár az ellenség bázisa alatt is érdekes lehetőségeket adva ezzel egységeidnek.

A fejlesztés jelenlegi fázisában az egyjátékos mód tapasztalatszerzési részén dolgoznak, amelyben nagy segítségükre van a saját térkép- és küldetésszerkesztő, mellyel a legfinomabb részleteket is beállíthatják, és ha a program megjelenik, megtehetik ezt majd a játékosok is.

Lily

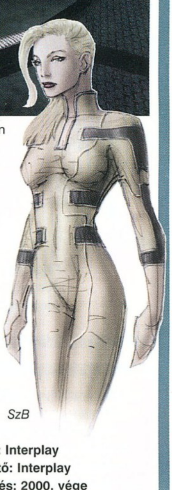
Kiadó: Topware Interactive
Megjelenés: 2000. vége

RUN LIKE HELL



A Karácsony közeledtével minden kisebb-nagyobb játékkiadó igyekszik előrukkolni valami igazán nagy durranással. Ez alól az Interplay sem képez kivételt: a sokat sejtető című Run Like Hell leginkább az Aliens vs. Predator-hoz hasonlítható akciójáték lesz. Főhőse Nick Conner kapitány (szinkronhangja nem más, mint Lance Henriksen, a Bolygó neve: Halál, a Tökéletes célpont és a Millennium sztárja!), aki egymaga kénytelen felvenni a harcot az idegenek hadával az elhagyatott űrbázison. Utunk során a különféle alieneken kívül összeakadunk majd néhány szerencsétlenül járt túlélővel, akiken lehetőségünk lesz segíteni.

A tökéletes grafika megszégyeníti a legtöbb sikeres first-person shooterét, a sejtelmes, idegőrlő zene és a literszámra folyó vér pedig tovább fokozza a feszültséget. A minőségre az is garancia, hogy szakmai tanácsadóként a horrorfilmek nagymestere, John Carpenter (A dolog, Az őrület torkában, Halloween - A rémület éjszakája) is részt vesz a munkálatokban!



SzB

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Interplay
Megjelenés: 2000. vége
Ajánlott honlap:
www.interplay.com/runlikehell

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Amilyen csönd honolt a harmadik személyű kardozós akciójátékok piacán, mostanában úgy fogott mindenki hozzá a fejlesztéshez. Rune, Blade és most a spanyol RebelAct Severance-e. Természetesen mind magának próbálja megszerezni az első helyet, s mindenféle jót ígérve próbálja túllicitálni a másikat.

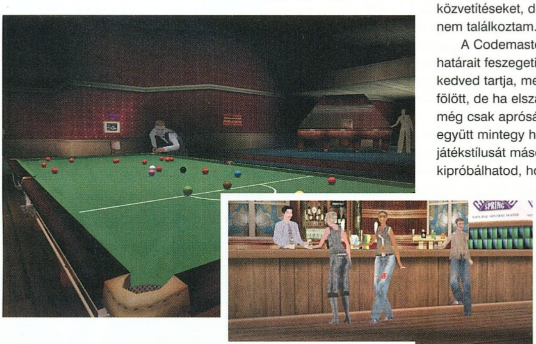
A Severance három tulajdonságával kérkedik. (Ebbe a történet előzményei szerintem korántsem tartoznak bele. Nem mintha rossz lenne, csak hát legkevésbé sem eredeti. :) Első a négyféle választható karakter, és a hozzájuk kapcsolódó, részletesen kidolgozott, mind izgalmasabbá váló történet. A második a „nagyszerű fizika", melyben „a környezet szinte minden darabkája fegyverként használható az ellenfelek legyőzésére". Végül harmadikként a vértől lucskos csatajeleneteket emelik ki, ami bizonyára tiltott gyümölcsként fog jelentkezni a fiatalabb korosztály számára. Nos, nem tudom, ez mennyiben előny, de hamarosan úgyis mindezt a saját szemünkkel láthatjuk.

Kíváncsi vagyok, a három versenyző közül melyik lesz a győztes.

Bird

Fejlesztő: RebelAct
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2000. november

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER



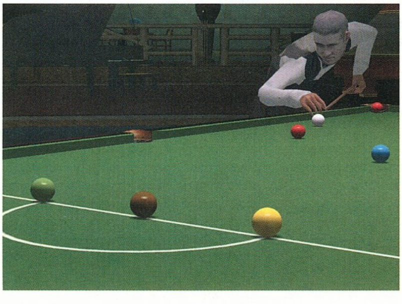
Stephen Hendry, Mark Williams, Ken Doherty. Ha ezek a nevek mondanak neked valamit, nem vagy teljesen járatlan a snooker világában. Én magam rettenetesen szoktam élvezni a televíziós közvetítéseket, de jó számítógépes szimulációval még a mai napig nem találkoztam.

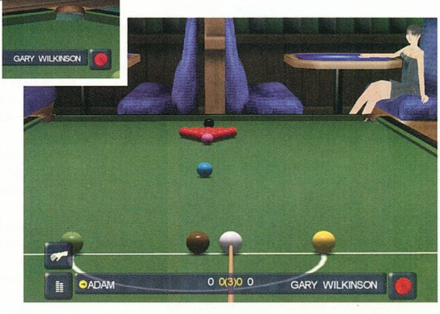
A Codemasters olyan játékon dolgozik, mely fizikájával a valóság határait feszegeti. A szokásos csűrések-csavarások mellett, ha kedved tartja, megpróbálhatod átugrasztani a fehér golyót a többi fölött, de ha elszámítod magad, az akár az asztalról is lerepülhet. Ez még csak apróság, a fejlesztők a fent említett három hírességgel együtt mintegy húsz snookerjátékos mozdulatait, kinézetét és játékstílusát másolták le, így a bajnokságok során akár azt is kipróbálhatod, hogy állnád meg a helyed velük szemben.

Mindehhez szép kinézet társul, és a sokféle kipróbálható környezet a hangulatot csak fokozza. Nemcsak a versenyek elegáns, zöld posztóján tevékenykedhetsz, de betérhetsz bárokba is, hogy a törzsvendégeket szórakoztasd.

Bird

Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2000. tele





BATTLE OF BRITAIN

StartBox

Fejlesztő: Rowan Software
Kiadó: Empire
Megjelenés: 2000. december
Web: www.rowansoftware.com

Gondolom, nem bír különösebben nagy újszerűséggel az a megállapítás, hogy az angliai légi csata valószínűleg a II. világháború legvitatottabb összecsapásai közé tartozik. Legalábbis a győztes személyét illetően: a kritikusabb szemléletű történészek ugyanis némi kétséggel fogadják a hamar összeomlott brit birodalom romjain kesergő angolszász historikusok ama álláspontját, hogy azt a britek megnyerték volna – legfeljebb nem vesztették el. Az ezen való vitatkozás játékát hagyjuk is meg nekik, mert van nekünk bőven elég saját házunk táján is, lévén a számítógépes játékfejlesztők egyik kedvenc témája is: talán nincs is olyan, az adott történelmi időszakkal foglalkozó szimulátor vagy stratégia, melyben ne szerepelne kitüntetett formában – kivéve persze a gyevi bírót és a Sudden Strike-ot. Az öregek otthonában tartózkodó olvasóink például még emlékezhetnek rá, hogy már '84-ben is játszhattak kedvenc Junoszty márkájú „televíziójukra" akasztott C-64-esükkel Battle of Britain című játékkal.

Újabb informatív megállapítás következik: a CD-meghajtómban kerengő béta a maga fantáziadús nevével szintén Anglia kondenzcsíkok szántotta egére visz bennünket. Ezzel aztán véget is ért a hasonlóság a druszáival: a játékot fejlesztő Rowanék ugyanis a Mig Alley nevű szimulátoruk sikerén felbuzdulva (az amerikai PC Gamer például '99 legjobb szimulátorának nevezte) úgy gondolta, hogy annak grafikai motorját összeházasítja egy klasszikus stratégiai játékkal, valami hasonlóval, mint az év elején megjelent 12 o'clock high a Talonsofttól. (Hopp! Micsoda meglepetés: azt meg egy Battle of Britain című játék engine-jére alapozták...)

Az intro már eleve bíztatóan indul: ezt ugyanis a grafikus processzorok gépóráit és természetesen a kiadó zsebét kímélendő nem a manapság oly divatos számítógépes animációval oldották meg (ami mellesleg néha nagyon vegyes érzelmeket is szült a felkészületlen nézőben), hanem egyszerűen összeollózták archív felvételekből. A továbbiakban aztán az események már kicsit szerteágaznak, és a célszerűség okából tegyünk így mi is: lévén két egymástól teljesen eltérő műfajból összegyúrt hibridről szó, vizsgáljuk a játékot külön, mint stratégia, és külön, mint szimulátor.

Kezdjük a stratégiai résszel, és – „ha már lúd, legyen kövér" alapon – azon belül is a campaignnel. Sovány libánk, azaz scenarionk ugyanis nem lesz, hacsak nem tekintjük annak a campaign négy felvonását. Lévén az angliai csata időben és térben meglehetősen elhúzódó összecsapások sorozata volt, amelyben a Luftwaffe ötletszerűen váltogatta stratégiáját és célpontjait, a szerzők maradtak valami olyasmi felosztásnál, amelyet a történészek legtöbbje használ:

1. Convoy attacks: 1940. júliusa, amikor a német légierő a La Manche csatorna hajóforgalmának megbénítására koncentrál.

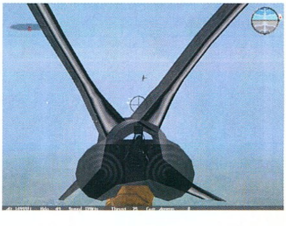
2. Eagle day: 12 napos periódus augusztus közepén, amikor az általános cél a brit radarhálózat és a vadászlégierő által használt repterek.

3. Critical Period: Az előzőt közvetlenül követő kéthetes szakasz, amelyben a németek a brit vadászok hátorszagát, azaz az ipart támadják.

4. Blitz: A legnagyobb összecsapások szeptember második hetében, amikor az elsődleges cél London.

Ami a stratégiai képernyő első megpillantásakor először szíven üti a játékost, az maga ez az első pillantás. Nem mondom, hogy fertelmes ronda (egyik kedvenc haverom szerint ugyanis nincs ronda stratégiai játék, csak olyan, amelynek a grafikája kicsit túlzottan funkcionális), maradjunk annyiban, hogy a fentebb említett 12 o'clock high szépségét is sikerült alulmúlni, ami kétségtelenül jelentős fegyvertény. Ha a funkcionalitást vizsgáljuk, akkor viszont tulajdonképpen tökéletes, ugyanis kedvünkre jeleníthetünk meg vagy tüntethetünk el rajta bármit, legyen az célpont, repülési útvonal vagy akár légvédelmi állás.

Manapság a II. világháborús stratégiai játékok fejlesztéséhez elengedhetetlenül hozzátartozik az aprólékos történelmi kutatás a hadműveleti naplókban. Az amatőr történészeknek itt felcsillanhat a szemük, ugyanis az élethűség mind angol, mind pedig német oldalon szinte teljes: úgy a légiflották szervezeti felépítésében, mint az egyes célpontok és repülőszázadok



elhelyezkedésében tökéletesen rekonstruálták a korabeli állapotot. A szemcsillogás aztán tovább folytatódhat, amikor a játék elkezdődik, ugyanis gyakorlatilag a parancsnoki láncolat minden lehetséges szintjén beavatkozhatunk a hadműveletekbe, a főparancsnoktól kezdve egészen egy repülőszázad hadműveleti tisztjéig. A szintek nincsenek elkülönítve (a viszonylag egyszerű kezelőfelületen keresztül gyakorlatilag az összes elérhető), és a parancsadás a főparancsnoktól lefelé opcionális (ha az apróságokkal nem akadunk bíbelődni, akkor az adott törzsek majd elvégzik a munkát). Az nyilván természetes, hogy mi határozzuk meg, a készenlétben álló ezredek közül melyik indul támadásra és milyen típusú

célpont ellen, de tetszés szerinti helyre irányíthatjuk az utánpótlást (lévén ez a gyártáskapacitás függvénye, így angol részről játszva igen érdekes szempont), átköltöztethetünk egyes századokat másik repülőtérre, meghatározhatjuk, hogy a vadászfedezet a bombázókhoz igazodva és/vagy szabadon kísérje-e őket (még azt is megadhatjuk, hogy felettük vagy előttük), támadjanak-e másodlagos célpontot (és ha igen, akkor mekkora erővel), egészen századszintig beleszólhatunk nemcsak egy-egy támadás repülési tervébe, de időzítésébe is; új navigációs pontok meghatározásával akár új rárepülési útvonalakat is felállíthatunk; meg még bőven folytathatnánk a felsorolást, de Csongor biztos nem örülne, ha a bemutató átlógna a hardverrovatba...

A szimulátor rész tulajdonképpen még egy ugrás a parancsnoki szintben, ezúttal a legaljára. A játékban szabadon

konfigurálható, hogy mikor akarunk személyesen is akcióba lépni (felszállás, légi harc, támadás stb.). Ez mondjuk egy kicsit meglepő momentum (vagy legalábbis én azért kicsit csodálkoznék, ha mondjuk Albert Kesselring tábornagy a 2. Luftflotte támadási tervének jóváhagyása után maga is összecuccolta volna a maga kis ejtőernyőjét), de mindenképpen sajátos ízt visz a dologba. Szimulátorok ismertetésekor rendszerint repülhető típusokról érdemes írni, ebben van még egy kisebb egység is: IRÁNYÍTHATUNK a Luftwaffe részéről három (Bf-109, Me-110, Ju-87), a RAF részéről két repülőgépet (Spitfire, Hurricane); továbbá REPÜLHETÜNK még három német bombázó (He-111, Ju-88, Do-17) fedélzetén, ahol az orrlövész feladatát fogjuk ellátni. Utóbbiak különösen szórakoztatók, ugyanis a történeti hűségnek megfelelően a szemeinket ugyan teljes 3D szabadságfokkal forgathatjuk, a géppuskát viszont ennél jóval korlátozottabb mértékben. A konfigurációban beállított események adódtával a program mindig rákérdez, hogy óhajtjuk-e személyes megjelenésünkkel emelni a bevetésen levő század fényét, de egyébként bármikor beugorhatunk bármelyik századhoz. Ráadásul a század bármelyik gépére, ugyanis ilyenkor megadhatjuk, hogy a kötelék melyik gépe a legszimpatikusabb nekünk. A pozíció kiválasztása persze igazából csak a sajátos szempontokkal rendelkező stratégáknak érdekes: például valószínűleg én vagyok a Luftwaffe történetében az első géppuskás, aki az egyik Do-17-es orrlövészeként egyetlen bevetésen HÁROM légi győzelmet is aratott – bár a jeles haditett értékéből némileg levon, hogy mindet Do-17-es gépeken...

A szimulátorok esetében azért már érdemes szólni pár szót a csomagolásról is. Külső kameranézetekben tobzódni fogunk (lesz vagy tízféle szabadon forgatható, köztük fegyverkamera is), bár ezek nyilván csak orr- (esetemben egyben orv-) lövészként okoznak felhőtlen boldogságot, lévén irányítás közben ezek nem igazán szoktak volt praktikusak lenni. Roppant kellemes az éterben hallatszó élénk rádióforgalom, és az is nagyon tetszett, hogy néhány taktikai elemet itt is elrejtettek nekünk: rádión ugyanis kommunikálhatunk az irányítótoronytól kezdve a kötelék parancsnokáig és az időjósig

szinte mindenkivel. Ha az előbb már a felhőtlen boldogságnál tartottunk: azt olvastam a Rowan honlapján, hogy olyan kis nüánszokkal is próbálkozhatunk légi harc közben, mint teszem azt, bemenekülni a felhőbe. Ez nagyon érdekes, különösen azért, mert a megjelenítésük a konfigban kikapcsolható, és az egyszeri pilóta így nem tudhatja, hogy most éppen el van bújva, vagy marhára látják... A felhőkkel viszont elérkeztünk a grafikához, amely hát... ööööö... nagyon „funkcionális" állapotban leledzik. A felbontás elérheti az egészen extrém 1280*960*32 bit értéket is. Wow! – mondhatnók, ha ez nem a 320*200*256-ból is reprodukálható stratégiai térképre vonatkozna, ugyanis a szimulátor jelenleg kizárólag 640*480-at tud. Ez még nem is lenne tragédia. De hát ott vannak az ún. „virtuális pilótafülkék" (én nem hiszem, hogy ezt a légcsavart valaki komolyan gondolta!), a külső kameranézetekben a szinte frame-enként jelentkező hiányzó (vagy éppen átlátszó) textúrák, a rettentően szögletes gépek...

...és ne is folytassuk, ugyanis a játék a CD felirata szerint egyelőre „previewable" állapotban van (a véglegest az év végére ígérik), amit az „Előre a magyarosított számítástechnikáért!" mozgalom lelkes harcosaként hirtelen „bemutatóírhatóróla"-ként tudnék egyetlen szóban visszaadni. A Battle of Britain lehetőségeit tekintve stratégiai játékként nagyszerűnek ígérkezik – hát a szimulátor rész grafikáján azért még van mit dolgozgatni (meg ha már itt tartunk: azért a repülési modell is egy kicsit még messze van a Mig Alley-től). Némi szkepszissel tekintek a jövőbe a különös hibrid játék sikerét illetően, mert nekem az a szerény véleményem, hogy valószínűleg nem teszi különösebben boldoggá az orvlövész szerepe azokat a játékosokat, akik életük sarkalatos pontjának tekintik, hogy a Jagdgeschwader 26. II. Gruppéjának 3. Staffele kapjon-e 2 gép utánpótlást, vagy a JG2 I/2... Mindenesetre érdeklődve várom a fejleményeket. Meg a Magyar Tudományos Akadémia állásfoglalását is az ügyben, hogy a „bemutatóírhatóróla" bekerülhet-e a magyar számítástechnikai szakzsargonba.)

Spot
spot@vogel.hu

LARA CHRONICLES

StartBox

Fejlesztő: Core Design
Kiadó: EIDOS Interactive
Megjelenés: 2000. november 18.
Web: www.tombraider.com

A két megmérettetésre Horus Templomában került sor. Seth, a legyőzhetetlenné vált, visszatért Istenség sebezhetetlen fizikai megtestesülése minden kalandozó sorsának végső pecsétjének számított, azonban volt valami Lara Croft szellemében, ami nem engedte, nem engedhette, hogy a rossz erők démonikus ura fölötte is győzelmet arathasson. Cselhez folyamodva a Nagy Piramis belsejébe akarta zárni ellenfelét, így ítélve őt örök kárhozatra, ám menekülés közben saját maga is a kősziklák foglyává vált…

Négy év iszonytatúan hosszú idő. Jól tudják ezt a Core Design berkein belül is, ahol 1996 vége óta folyamatosan, évente jelentek meg ennek a nagyszerű játéknak újabb és újabb részei. Idén azonban véglegesen befejeződik a PC-s játékok történelmének egyik legfelkavaróbb és legsikeresebb sorozata, a Lara Croft mítoszból táplálkozó Tomb Raider.

Nézzük csak sorjában, mit is kínál nekünk a november közepén a boltok polcára kerülő, Chronicles alcímmel ellátott rész, vajon mik a Core további tervei Larával, és végül pillantsunk be a hatalmas érdeklődéssel várt film kulisszái mögé.

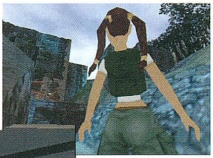
KRÓNIKÁK

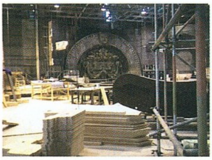
A forgatókönyv szerint Lara holttestét barátai hosszú kutatás során sem találták meg, de mivel Van Croy elmondása alapján mindannyian bizonyosak voltak halálában, gyász-szertartásra gyűltek össze a Croft-birtokon. Az itt megjelent Jean Yves, Winston és Dunstan Atya mind-mind igen közel álltak a kalandornőhöz, nem meglepő tehát, hogy közös fájdalmukat emlékezetes történetek mesélésével próbálták enyhíteni. Természetesen ezek középpontjában Lara és kalandos cselekedetei állnak, melyek a szemünk előtt elevenednek meg, mi pedig az ő testébe bújva újra csodás helyeken járhatunk.

A készítők összesen négy új fejezetet tálalnak elénk; ami viszont eltér bennük az eddigi részekhez képest, az a megvalósításuk. Róma városa és a sikátorok világa hasonlít majd leginkább a klasszikus TR-stílushoz, én pedig abban is biztos vagyok, hogy a második rész emlékezetes velencei pályáit is felidézi bennünk. Az orosz tengeralattjáró-bázis az eddigi legnyomasztóbb, igazi „X-akták" érzéssel átitatott pályacsokrot ígéri, ahol számos megmagyarázhatatlan történés fogja a végletekig fokozni a rajtunk, játékosokon egyre elharapódzó bezártság érzését. A kicsiny ír sziget a Last Revelation elején egyszer már megismert, tini Lara bőrébe repít minket, ahol a középpontba kombinációs és feladatmegoldó készségeink kerülnek, hiszen fegyveres harc nélkül kell továbbjutnunk - az ígért logikai fejtörők tényleg kecsegtetők. Végül pedig a végső ütközet színhelye nem is lehet más, mint a manapság oly divatos techno-feelinggel átitatott, nem titkoltan Mátrix-utánérzésre törekvő hipermodern felhőkarcoló, ahol a különböző biztonsági rendszerek alkalmazásával a lopakodás és a hozzánk csapódott robotkísérő, ZIP is nagy szerephez jut majd. Ebben a fejezetben is lesznek fegyver nélkül játszódó részek, hála a mindent behálózó fémdetektoroknak.

A grafikai megvalósításhoz a fejlesztőcsapat továbbra is az elmúlt években alkalmazott, mára azonban már elavulttá vált motort használja. Az idei változtatások mindössze tovább csiszolt fényhatásokat és szebb textúrákat ígérnek. A játékmenetet illetően a pályákat az eddiginél nagyobb számban népesítik be tereptárgyakkal és élőlényekkel, sokkal hangsúlyosabb szerepet szánnak a tárgyak kezelésének és kombinálásuknak, illetve igyekeztek Lara interaktivitását növelni – szekrényeket, ládákat, asztalfiókokat nyitogathat és kutathat át. A fegyverarzenál távcsöves puskával és kampókilövővel (így függőleges irányban is haladhatunk) bővült.

Természetesen az évek során fejlesztgetett, legendás Lara-mozgáskultúra is újabb





összetevőkkel bővült: köteleken és vascsöveken is képesek leszünk egyensúlyozni, illetve rajtuk lógva továbbhaladni, és fedezék mögé bújva, csak a kezeinket elődugva tüzelni ellenfeleinkre. Nagy szerepet kap a teljesen új „lopakodás" funkció is, melynek segítségével hátulról le is üthetjük, de akár éteres kendővel is elkábíthatjuk ellenfeleinket. A ruhatár most csak két új darabbal bővül majd; a teljesen testhez feszülő, fejhallgatóval és mikrofonnal is ellátott bőrruhával és a SAS álcázást segítő uniformisával.

Az előző részek viszonylag ártalmatlan ellenfeleit továbbfejlesztett mesterséges intelligencia-rutin próbálja majd keményebbé kovácsolni, így azok gyakrabban vonulnak fedezék mögé, pontosabban céloznak, és képesek lesznek a környezet hanghatásaira is reagálni. Számomra igazán nagy meglepetés és valóban hab a tortán a mellékelt pályaeditor: ezzel megvalósulhat mindenki nagy álma, hiszen a designerek által is használt program segítségével Larát saját tervezésű pályáinkra vezethetjük el! A Core programozói az internet segítségével olyan pályákat és ötleteket osztanak majd meg a játékosokkal, melyek a végleges játékokba valamilyen kizáró oknál fogva soha nem kerülhettek be.

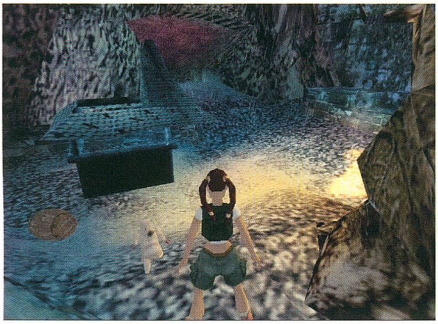
KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ

A jövőt a most még csak munkacímen futó következő terv jelenti, melyet a Core munkatársai szintén sorozattá szeretnének bővíteni, miután az előzőt lezárták. A jelenlegi állás szerint a játék csak újgenerációs konzolokra, Playstation 2-re és X-Boxra jelenne meg, hiszen a bennük rejlő technikák maximális kiaknázására készül. Lara számára ez a sorozat jóval összetettebb, sötétebb hangulatú, nyomasztóbb lenne. A nagystílű projekt nagy mennyiségű szereplőről, Larán kívül más játszható karakterekről és az RPG-hagyományokat követő fejlődés-rendszer megvalósításáról is szól.

A FILM

Minden rajongó és kalandfilm-kedvelő legnagyobb örömére július utolsó napjaiban végre elindultak a felvevőgépek a londoni Pinewood Studios műhelyében, és elkezdődött a film forgatása. A főszerepet az Oscar-díjas, legutóbb a „Tolvajtempó" című filmben is látható Angelina Jolie játssza, a film rendezője pedig az a Simon West, akinek a látványos „Fegyencjárat"-ot is köszönhetjük. A film producerei sem kis sztárok, hiszen ezelőtt a „48 óra", „Ragadozó", „Drágán add az életed", „Boogie Nights" és „Jurassic Park: az elveszett világ" filmeken is dolgoztak. A külső felvételeket Kambodzsa dzsungeleiben és Izland zord vidékein tervezik felvenni. A filmben megjelenő Aston Martin autó és Triumph motorkerékpár garancia a látványos üldözésekhez, a rengeteg felvonuló játékszer pedig még inkább hangsúlyozza azt, hogy a méltán híressé vált Indiana Jones és James Bond filmek után végre egy nő, nevezett Lara Croft is képes legyen a celluloz-tekercsek hősévé válni.

Dauby



SACRIFICE

StartBox

Fejlesztő: Shiny
Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2000. november
Web: www.interplay.com

Az első képek egy évvel ezelőtt kezdtek szállingózni az Interplay új sikerjátékáról, a Sacrifice-ról. Bevallom őszintén, először nem sok jót jósoltam a programnak, hiszen a képek alapján nem igazán lehetett eldönteni, hogy ez akció vagy stratégia. A májusi E3-on azonban gyökeres fordulat történt, megláttam mozgás közben a játékot. Először nem hittem a szememnek, aztán meg nem akartam abbahagyni. Az azóta eltelt hónapok láthatóan jót tettek neki, a kinézet és a játszhatóság sokat fejlődött. Közvetlenül lapzárta előtt kaptuk meg a bemutatópéldányunkat, amely azonnal a gép elé bilincselte a szerkesztőség tagjait. Chris és Sasa két teljes napot azzal töltött el, hogy egymás életét megkeserítse, persze csak a Sacrifice világában. Annyira jól eltalálták a multiplayer részt, hogy felmerült bennem a gyanú, hogy ez talán a hadjáratmód kárára megy. Szerencsére nem így történt, kiváló történet követi nyomon a renegát varázsló kalandjait. Hősünk elpusztult világából menekül, új otthont keres. Hamarosan meg is leli, viszont itt sem honol béke. Öt istenség marakodik az új létsíkon, s örömmel veszik a mágikus képességekkel megáldott vándor érkezését. Ez az a rész, amelyet a grafika mellett nagyon eltaláltak. Minden küldetés előtt kiválaszthatjuk, hogy melyik isten céljaiért küzdünk. A hatalmasok persze megpróbálnak minden eszközzel rávenni, hogy az ő céljaikat támogassuk. Három-négy küldetés is eltelik, mire végleg letesszük a voksunkat a nekünk tetsző istenség mellett. Attól függően, hogy melyik urat választottuk, változnak a varázslataink és a megidézhető lények. Az öt istenség az anyagi mágia jeles képviselője. A villámisten szolgálatában viharlényeket és villámóriásokat idézhetünk meg. A földúr szerepébe bújva viszont sziklaköpő behemótokat és trollokat tudhatunk a hátuk mögött. A lények megidézéséhez varázserő és lélek szükségeltetik. Lelkeket az ellenséges varázsló által megidézett lényekből nyerhetünk. Harc után a lemészárolt ellenfelek lelkei szabadon lebegnek a tetemek fölött. Ezek begyűjtése érdekében meg kell idéznünk a Sac Doctort, aki kiszívja a lelket, s elszállítja a legközelebbi oltárunkhoz (ezt persze az ellenséges mágus is megteheti). Itt megtisztítják a lelket, amelyet ezután felhasználhatunk a saját céljainkra. Értelemszerűen az erősebb lények több lelket igényelnek, viszont a képességeik sokkal jobbak. Alapvetően három csoportba oszthatjuk a teremtményeinket. A harcosok a

közelharc mesterei, kiválóan alkalmasak az ellenfél távolsági fegyvert használó alakulatainak a semlegesítésére. Nagy hátrányuk viszont, hogy védtelenek a levegőből érkező támadások ellen. A második csoportba tartoznak a légi egységek. Ezek iszonyú gyorsak, s még a mágikusan felgyorsított varázslóval is könnyedén lépést tartanak. Kíméletet nem ismerve csapnak le a harcosokra. Nem kell a megtorlástól tartaniuk, hiszen támadás után azonnal ki tudnak repülni a veszélyzónából. Az ő igazi ellenfeleik a távolsági fegyverrel felszerelt lények.

Néhány íjász pillanatok alatt képes megtisztítani az eget a repülő veszedelmektől. Amint az látszik, itt a kör be is zárult, minden típusnak megvan a maga ellenszere. Nem lehet megnyerni a küldetéseket egyetlen lénytípussal. Nekünk kell eldöntenünk, milyen erőket vetünk be a harcok során. Gondolom, azt mondanom sem kell, hogy mindig az ellenséges mágus a legfontosabb célpont. Sem ők, sem mi nem vagyunk halhatatlanok. Amint az életpontjaink elfogynak, testünk áttetszővé válik, s újra meg kell születnünk. Ezt leggyorsabban a mannaforrások közvetlen közelében tudjuk megoldani. A küldetések közben tapasztalati pontokat gyűjthetünk, sőt néha még az istenek különleges képességekkel is megajándékozzák a hűséges varázslót. Általában a mannakapacitásunkat növelik meg, vagy megerősítik a mágia-ellenállásunkat. A küldetések célja legtöbbször az ellenséges varázsló(k) oltárának megszentségtelenítése. Ezt úgy tudjuk véghezvinni, ha feláldozunk egyet a saját lényeink közül az ellenfél oltárán. A rituálénak zavartalannak kell lennie, még a legegyszerűbb varázslat is megtöri a Sac Doctorok összpontosítását, s kezdhetjük az egészet elölről. A főoltár elpusztítása után általában vége a játéknak.

A végére még néhány szó a Sacrifice grafikájáról. A Shiny megmutatta, hogy igenis lehet szép és gyors 3D-s motort készíteni. A játék még akkor sem lassult le, amikor 15 repülő lény lebegett körülöttem, s hevesen dúlt a csata az ellenséges hadsereggel. A készítők szerint legalább P-II 300 kell majd, és a 64 MB RAM elengedhetetlen lesz. Szükségünk lesz még 3D gyorsítókártyára is, a nélkül a Sacrifice el sem indul. Jó hír a Geforce kártya tulajdonosoknak: a program támogatja a T&L-t (Transform&Lighting), minek következtében megdöbbentő grafikai részletességet kapunk. Azt hiszem, a Sacrifice komoly esélyekkel indulhat az év legszebb játéka címért, nem tudok olyan programról, mely megszoríthatná őt.

Nem is akarom tovább szaporítani a szót, hiszen ezzel korántsem végeztünk a Sacrifice-szal. A következő hónapban a végleges változat remélhetőleg már megérkezik, s akkor részletesebben be tudjuk majd mutatni ezt a remek akció-stratégiát.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

HITMAN

StartBox

Fejlesztő: IO Interactive
Kiadó: EIDOS Interactive
Megjelenés: 2000. vége
Web: www.eidosinteractive.co.uk

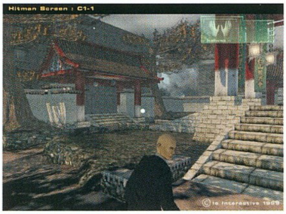
Pénzért ölni bizony nem lehet könnyű feladat. Persze korántsem sajnálatra méltó foglalkozás a bérgyilkosé, hiszen a kötetlen munkaidő, a jó fizetés, az adómentesség és a korai nyugdíj érméjének ellenkező oldalán az életfogytig tartó szabadságvesztés, vagy - szerencsétlenebb esetben - a korai elhalálozás mindig ott lebeg. Hollywoodnak köszönhetően már sokan megismerkedhettek ezzel az életstílussal, de úgy érzem, hogy a valós világhoz holmi kevés köze lehet a Bérgyilkosok kaliberű filmeknek. Inkább hadd említsem fel a francia filmiparág két gyöngyszemét, a Nikitát és a Leon a profit. Ez az a két remekmű, amelyet érdemes újra megtekinteni, ha tegyük fel, kedvcsinálóra vágyunk az Eidos hamarosan megjelenő Hitman című bérgyilkos-szimulációjához.

Ennek a bemutatónak az elkészítéséhez a mellékletünkön is megtalálható demó verzió adta az ihletet. Ezen kívül az IO Interactive nevű dán fejlesztőcsapat munkája minden kiállításon hatalmas tömegeket szegezett maga elé, és természetesen idén sem történt ez másképp. Ezért igyekeztünk még a karácsonyi megjelenés előtt valamiféle információval szolgálni róla annak reményében, hogy sikerül felcsigázni néhánytok érdeklődését. Nos, akkor röviden vágjunk bele!

A Hitman: Codename 47 olyan új stílust próbál meg teremteni, amely – ha minden igaz - sikeres ötvözetként veti majd meg a lábát a játékpiacon. A mindenre kiterjedő, aprólékos és elsősorban rendkívüli módon interaktív játékmenet igyekszik mindent a magára a játékosra bízni. Teljesen szabad kezet ad, mindenki saját akarata szerint eldöntheti, milyen likvidálási formát választ a célszemély(ek) eltüntetéséhez. Viszont figyelembe kell venni, hogy külön bónusz jár a lopakodásért és minden egyes feleslegesen ki nem oltott életért. Fegyverek teljes arzenálja várja a kipróbálást, amelyek között akadnak csendes pusztítók (pl. zongorahúr), szuper-biztos távcsöves puskák, sőt, még az orosz fenegyerek, pl. az AK-47-es is fel-feltűnik a közepesen hosszúnak ígérkező történet alatt. Ezeknek az alvilági leszámolásoknak összesen huszonhat gyönyörűen kidolgozott pálya, többek között öt különböző nagyváros ad helyet, amelyeknek látványossága mellett inkább hagyom, hadd beszéljen a mellékletünkön fellelhető demó.

A DEMO

Engedjétek meg, hogy körülírjam ezt a már említett demó-küldetést, természetesen csakis azért, hogy magatok elé tudjátok képzelni a rátok váró feladatokat. A célpont a kínai negyed egyik éttermébe indul, és így most végre kihasználhatjuk a páratlan alkalmat. A dolgunk, hogy semlegesítsük a banda vezérét és annak tagjait. Természetesen nem mehetünk csak úgy oda, és lőhetünk mindenkit halomra, akarom mondani, mehetünk, de nagyon nem ajánlatos. A hosszú élet titka a taktikázásban rejlik: várjunk türelemmel, amíg a sofőrt el nem szólítja a kötelesség. Ekkor kell lépni, mert amint hátramegy a sikátorok felé, csendben és gyorsan elkaphatjuk. Szabadítsuk meg ruháitól, és óvatosan közelítsük meg a járművet. Mindezek előtt nem árt, ha gondoskodunk a holttest eltüntetéséről is, mert ha felfedezik, akkor mindennek lőttek, és nagyon gyorsan kell pucolni a felforrósodott területről. Ezért elegánsan dobjuk be a testet kanálisba. Vigyázzunk, nehogy felismerjenek minket, lehetőleg ne mutogassuk az arcunkat a bandatagok felé. Helyezzük el a pokolgépet a kocsin, és iszkiri. Sajnos ezután még egy apróbb kellemetlenséggel kell szembenéznünk, ugyanis az evakuálási területet elzárják előlünk a fegyveresek, akik szerencsétlenségükre ugyancsak rajta vannak azon a bizonyos halál-listánkon. Várjuk meg, amíg az étterem elől elhajtó gépkocsi a közelükbe ér, és a távvezérlővel hozzuk



működésbe a bombát. Bimm-bumm, mindenkit egy csapásra elintéztünk, máris mehetünk haza.

Ilyen és hasonló feladatok várják majd a játékost, de persze nem szabad elfelejteni, hogy mindez csak játék. Remélem, ettől még senki sem fog vérszemet kapni, és azonnal eme „új munkalehetőség" után kacsingatni. Az biztos, hogy a tél beálltával újra elő fogjuk venni ezt az igenis nagyszerű programot, és az addigra már remélhetőleg teljes verzióvá felcseperedett játékot teljesen kivesézzük.

Chris
chris@vogel.hu

CD GALAXIS

DVD
FILMEK – FILMEK – FILMEK – FILMEK – FILMEK

JÖN
GLADIÁTOR
+ AJÁNDÉK PLAKÁT az első 100 vásárlónak

4 990,-
Sivatagi cápák

JÖN
Harcosok klubja

6 690,-
Jurassic Park

6 690,-
Jurassic Park 2

4 990,-
Hatodik érzék

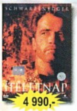
6 690,-
Penge

6 690,-
Stuart Little

6 690,-
Men In Black

6 690,-
200 éves ember

6 690,-
Csontember


4 990,-
Ítéletnap

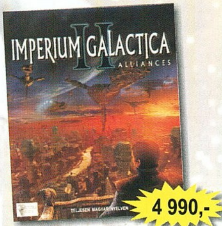
6 990,-
Stigmata

4 990,-
Mátrix

+ és még sok-sok izgalmas, óriási mozisiker DVD-n, magyar szinkronnal és/vagy felirattal!

12 O'Clock High	5 990
3D Ultra Pinball 1+2	3 990
Addiction Pinball	1 990
Age Of Empires 2	16 990
AOE 2 Conquerors	10 990
Age Of Wonders	3 990
Airport Inc.*	1 990
Alpha Centauri	3 990
Anno 1602 Gold	6 990
Apache Havoc	1 990
Army Men	1 990
Asterix The Gallic War	6 990
Atlantis 2	7 990
Atomic Bomberman	1 990
Baldur's Gate 2	9 990
Betrayal In Antara	2 990
Billiard Clubhouse	2 990
Birthright	2 990
Blade Runner	3 990
Blood 2	3 990
Broken Sword	1 990
Broken Sword 2	1 990
Bugs Bunny Lost In	6 990
Caesar 3	3 990
Carmageddon 2	3 990
Carmageddon 2000*	9 990
Civ.: Call To Power	4 990
Champ. Manager 00/01	JÖN
China: Forbidden City	2 990
Colin McRae Rally*	4 990
C&C + Civilization 2	3 990
C&C + Red Alert Gold.	9 990
Croc	3 990
Cultures*	9 990
Daikatana	3 990
Dark Reign	2 990
DarkStone	3 990
Deathtrap Dungeon	1 990
Demolition Racer	4 990
Deus Ex	5 990
Devil Inside*	9 990
Diablo + Hellfire	2 990
Diablo 2	11 490
Dino Crisis*	9 990
Discworld Noir	3 990
Dogs Of War	3 990
Driver*	3 990
Dune 2000	4 990
Dungeon Keeper 2	3 990
Eastern Front 2*	1 990
Enemy Engaged	4 990
European Air War	3 990
Everquest + Kunark	9 990
Extreme Biker*	2 990
Ext. Mountain Biking	2 990
F1 2000	6 990
F1 World Grand Prix	2 990
F/A-18 Hornet 3	1 990
FA PL Manager 2001	9 990
FA PL Stars 2001	9 990
Falcon 4.0	6 990
Final Fantasy 8	5 990
Fleet Command	3 990
FIFA Soccer 2001*	9 990
Flight Unlimited 2	1 990
Flying Heroes*	3 990
Force 21	2 990
Force Commander	9 990
Gabriel Knight	2 990
Gabriel Knight 2	2 990
Gabriel Knight 3	2 990
Grand Prix 2	3 990
Grand Prix 3	9 990
Grand Prix Legends	3 990
Grand Prix World	4 990
Grand Theft Auto	2 990
Grand Theft Auto 2	3 990
Grand Touring	1 990
Ground Control	9 990
Gunship	6 990
Half-Life + Opp. Force*	9 990
Heart Of Darkness	3 990
Heavy Metal FAKK 2	10 990
Heroes 3 Shadow	6 990
Hexen 2	2 990
Machines	2 990
Majesty	4 990
MechCommander Gold	2 990
Metal Fatigue	6 990
Mig Alley	2 990
Might & Magic 6	1 990
Might & Magic 8	6 990
Monaco Grand Prix	3 990
Mortyr	5 990
Moto Racer 2	3 990
Myth 1: Fallen Lords	1 990
Myth 2: Soulblighter	3 990
Need For Speed 3	3 990

AKCIÓ **AKCIÓ**


4 990,-

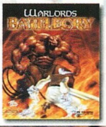
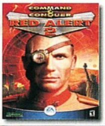
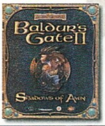
Imperium Galactica 2
Egy igazán igényes sci-fi stratégia
TELJESEN MAGYAR NYELVEN
(4 CD, 160 oldalas kézikönyv)

4 990,-
StarCraft + Brood War

2 990,-
Diablo + Hellfire

Hidden & Dangerous*	1 990
Icewind Dale	9 990
Imperium Galactica 2	4 990
Incubation	2 990
Israeli Air Force*	3 990
I-War Defiance	2 990
Jazz Jack Rabbit	2 990
KA-52 Team Alligator	4 990
KISS: Psycho Circus	6 990
Lands Of Lore 3	3 990
Larry Collection (1-7)	3 990
Le Mans 24 Hours	3 990
Lighthouse + Rama	3 990
Lords Of The Realm 2	2 990
Lucky Luke	6 990
M1 Tank Platoon 2	3 990
NHL Hockey 2001	9 990
Nocturne	4 990
Operat. Art Of War 2	2 990
Outcast	3 990
Panzer G. Scorched E.	10 990
Pharaoh	5 990
Pharaoh: Cleopatra	5 990
Pharaoh + Cleopatra	9 990
Pizza Syndicate*	2 990
Planescape Torment	5 990
Police Quest Collection	2 990
Police Quest SWAT 2	2 990
Police Quest SWAT 3	9 990
Populous 3D	3 990
Populous 3D Mission	2 990
Pro Pinball 2:Timeshck.	1 990

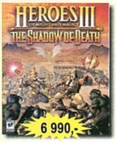
ÚJDONSÁGAINKBÓL:

Pro Pinball 4: Fantast.	3 990
Quake 2	4 990
Railroad Tycoon 2 Gld	4 990
Rally Masters	4 990
Red Alert 2*	9 990
Requiem	1 990
Resident Evil 3*	9 990
Revenant	2 990
Risk 2	6 990
Rollcage 2	2 990
Rune*	10 990
Saga	4 990
Screamer Rally	1 990
Settlers 3 Gold	11 990
ShadowMan	3 990
Shanghai Dynasty	2 990
Shanghai Great Mom.	2 990
Shogun: Total War	9 990
Sim City 3000 World E.	9 990
Sims	9 990
Sims küldetés Livin' It	6 990
Spec. Ops. 2*	1 990
Speed Busters	2 990
Sportscar GT	3 990
StarCraft	3 990
StarCraft: Brood War	3 990
StarCraft + Brood War	4 990
Star Trek Collection	5 990
ST: Birth Of The Fed.	2 990
ST: Elite Force	10 990
ST: Hidden Evil	9 990
ST: Klingon Academy	9 990
ST: New Worlds*	9 990
Star Wars Behind TM	3 990
Superbike 2001*	9 990
Sydney 2000	10 990
Total Annihilation	3 990
TA Kingdoms	3 990
TA Kingdoms Mission	2 990
Test Drive 6	4 990
Theme Hospital+Park	4 990
Thief 2	5 990
Tomb Raider	1 990
Tomb Raider 3 Gold	4 990
Tomb Raider 4	4 990
Touche	1 990
Traffic Giant	9 990
Ubik	2 990
UEFA Ch. League 99/00	2 990
Ultima IX: Ascension	6 990
Ult. Soccer Manager 98.	2 990
Unreal	3 990
Unreal Tournament*	3 990
Urban Chaos	3 990
US Air Force	6 990
Vampire The Masquer.	9 990
Viper Racing	2 990
V-Rally	3 990
V-Rally 2	9 990
Wacky Races	6 990
Warcraft 2 Gold+B.Net	2 990
Warlords Battlecry	10 990
Warzone 2100	2 990
Wheel Of Time	3 990
Wizards & Warriors*	10 990
Worms Armageddon	4 990
X: Beyond The Frontier	5 990
X-Com Apocalypse	3 990
X-Com Interceptor	3 990
Zeus*	9 990
Zork: Grand Inquisitor	2 990

*Hamarosan megérkezik

PC-S JÁTÉKOK


6 990,-
Heroes 3 Shadow

5 990,-
Pharaoh

5 990,-
Pharaoh: Cleopatra

5 990,-
Deus Ex

5 990,-
Thief 2

2 990,-
Warcraft 2 BattleNet

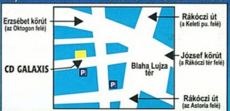
IGÉNYES SZAKBOLTHÁLÓZAT

Buda – XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon: 361-4061

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18 óráig

Pest – VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)
Telefon: 321-1565

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18 óráig
Szombat 10-13 óráig



CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára! Biztonságosan csomagolva!

GYORS, KÉNYELMES POSTAI UTÁNVÉTEL

AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Telefon: 479-0933

Rendelésfelvétel: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 10-13h

Kérésre teljes katalógusunkat ingyen kiküldjük!

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

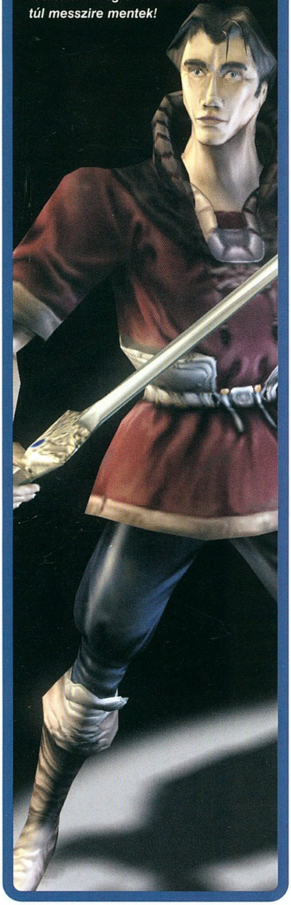
Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák.

SUMMONER

StartBox

Fejlesztő: Voliation
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2000. november
Web: www.summoner.com

Joshua elhűlve figyelte, amint a kard lecsap, és az első falubeli holtan rogy össze. Érezte, amint a harag felforr benne, s szunnyadó ereje ébredezni kezd. Túl régóta tűrik már a portyázó rablók háborgatását, de mostanáig csak terményüktől fosztották meg őket. Ez alkalommal túl messzire mentek!



A szavak maguktól tolultak ajkára, ujjai mágikus mintákat róttak a levegőbe, s hatásukra a semmiből borzalmas alak kezdett formát ölteni. A démonidézés képessége születése óta birtokában volt, de apró krampuszoknál soha nem hívott elő erősebb lényeket. Azonban most a pokol legmélyére nyúlt le, hogy megóvja faluját, és megbüntesse a gyilkosokat. Még nem sejtette, mekkora hibát követ el...

„PUSZTÍTSD EL AZOKAT AZ EMBEREKET!"

A démon ördögi vigyorral hajolt meg apró mestere előtt, majd hátat fordított neki, s egykedvűen hozzáfogott a rablók lemészárlásához. Senki sem állhatta útját, a nyilak, pengék szikrát hányva pattantak le bőréről, karmai végtagokat szakítottak le, koponyákat zúztak össze egyetlen suhintással. Hamarosan csak a bénultan ácsorgó falusiak bámulták a vérben úszó szörnyeteget, de akkor az feléjük fordult.

„Pusztítsd el azokat az embereket!" Ez a pár szó megpecsételte sorsukat. A gyermek nem tudhatta, hogy a mágia milyen kényes eszköz. Egyetlen rossz szó, egyetlen hibás mozdulat, és minden a visszájára fordulhat. Pár pillanat múlva újra felhangzottak a sikolyok.

Dobogó lábak zaja vegyült a halálhörgésbe, amint az emberek menteni próbálták életüket. Joshua saját testével takarta el anyját, hogy megóvja, de a démon gyengéden felemelte, s már csak az asszony utolsó kiáltását, a saját nevét hallotta.

„Joshua! Joshua!" A szó visszhangot vert fejében, s ennek már nem bírta elviselni erejét. Eszméletlenül hanyatlott a földre, de még látta, amint a démon munkájával elégedetten semmivé foszlik.

Holtak hevertek mindenütt, a megszokott tevés-vevés zajai helyett csak a zsákmányon civódó varjak rikácsolása és a családját temető gyermek halk sírása törte meg a csöndet. Ekkor fogadta meg, hogy sosem nyúl újra a természetfelettiért, de még nem tudhatta, mit hoz a jövő.

Mit mondjak, szokatlan előtörténete van a Volition új akció-szerepjátékának. És ez csak még tovább fog bonyolódni, mikor a felcseperedett Joshua új kalandokkal néz szembe, és segítőtársai csatlakoznak hozzá. Flece, a tehetséges tolvajlány, Jekhar, ki a fenti szerencsétlenség után állt be a király seregébe, hogy bosszút állhasson családja pusztulásáért, ám a sors fintorának köszönhetően mégis a démonidéző oldalán kell harcolnia, s Rosalind, a varázsló, kit irigysége vezérel Joseph útjába, remélvén, hogy egy óvatlan pillanatban megkaparinthatja a férfi varázserejének titkát. Szép társaság, biztos vagyok benne, hogy nem lesz izgalmakban hiány.

Ezt a fejlesztők is bátran bizonygatják, állításuk szerint az egyjátékos mód összetett, váratlan fordulatokkal teli története legalább harminc órára le fogja kötni a játékosokat, míg teljesítik a fő küldetéseket, de az apróbb feladatok és titkok kedvelői további negyven órát tölthetnek barangolással.

Sajnos a részletesen kidolgozott történet nem teszi lehetővé a véletlenszerűen generált labirintusok alkalmazását, így a játék egyszeri végigjátszás után nem tartalmaz sok újdonságot, de mindenért kárpótolnak a mesterien kidolgozott terepek, ahol a fordulók mögött a legváratlanabb helyzetekkel találkozhatsz.

De hogy mégse kelljen pár óra után elsüllyeszteni a játékot, többjátékos módban is kipróbálhatod tudásodat. Ekkor legfeljebb négyen ereszkedhettek le veszedelmes katakombákba, hogy hőseitek szörnyeket kaszabolva, tárgyakat begyűjtve, esetleg apróbb küldetéseket teljesítve mind több tapasztalatra tegyenek szert.

De kissé előre szaladtam, hisz nem beszéltem még a kezelésről. Mint már említettem, akció-szerepjátékról van szó, tehát négy főből álló csapatod, akárcsak a Vampire: The Masquerade esetében, valós időben derítheti fel a világot. Egyszerre csak egyiküknek adhatsz parancsokat, eközben a többiek az általad beállítható mesterséges intelligenciának megfelelően cselekednek. Gyógyítanak, varázsolnak, harcolnak, menekülnek…

Minden karakter egyedi képességekkel rendelkezik, melyek négyféle különleges támadási módban jelentkeznek. Valahányszor a csapásuk sikeresen betalál, lehetőségük van extra támadás végrehajtására. Ezek például Joshua esetében a következők: karra vágás – az így megsebesített ellenfél támadásai lelassulnak, lábra vágás – az előzőhöz hasonlóan ez is lassít az ellenfélen, tudatszívás – akciópontokat von el az ellenségtől, és életerő kitörés – további sérüléseket okoz.

Ezeknek a támadásoknak megvan a maguk szabályrendszere, így nem alkalmazhatod kétszer egymás után ugyanazt a képességet, s minden próbálkozás után egyre nehezebb lesz még egyszer végrehajtani ugyanazt. Tehát nem elegendő ész nélkül vagdalkozni, néha bizony gondolkodni is kell.

Emellett a főkarakter, Joshua további érdekes tulajdonsággal rendelkezik: a játék során fellelhető gyűrűket (sötétség, láng, fény stb.) megfelelően kombinálva szörnyetegeket idézhet csapatába. Ez adja meg a játék igazi ízét, a kísérletezés, hogy minél erősebb és az adott helyzetben legjobban alkalmazható segítőre tegyél szert. Ám megfontoltnak kell lenned, ugyanis amennyiben Joshua elájul, vagy halálos sebet kap, a mágikus kötelékeit vesztett szörny vad tombolásba kezd, s nem nézve, hogy barátot vagy ellenséget talál-e, mindenkit agyoncsap, ki útjába kerül.

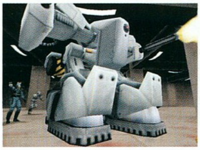
Nos, ezek jelentenék a program akció részét, de emellett az RPG elemek is jelentős szerepet kapnak. Szokás szerint a tapasztalati szinttel arányosan minden karakter életereje nő, s képességei is egyre fejlődnek. A varázserőt ez alkalommal nem mannában mérik, hanem az egyedi képességekkel egy kalap alá vonva akciópontokban. Tehát a tolvaj éppúgy ebből gazdálkodik zárnyitáskor vagy zsebmetszéskor, mint a mágus bűvigék mormolásakor.

Természetesen kalandjaid során rengeteg féle eszközt és felszerelést találhatsz, melyek szállítására a készítők nagyszerű módszert dolgoztak ki. Az összes tárgy közös, végtelen méretű gyűjtőmedencébe kerül, ahonnét bármely karakter kedve szerint válogathat. Így nem okozhat gondot a különféle, középkori európai viseletet idéző ruhák és páncélok szállítása, de nem kell hátrahagynod a japán szamuráj öltözéket sem, ha még nem vagy eléggé erős a viseléséhez.

Végezetül még szeretném nyugtatni a gyengébb hardware-rel rendelkező játékosokat, kik a képek láttán már biztosan csüggedten ingatják fejüket, mondván, ehhez biztos erőgépekre lesz szükség. Bár a fejlesztők még nem voltak hajlandók elárulni a megfelelő sebességhez szükséges konfigurációt, ígéretük szerint Voodoo 2-es grafikus kártya és az ennek megfelelő (tehát P3-asnál gyengébb) processzor bőven elegendő lesz. Meglátjuk.

Bird
bird@vogel.hu

ONI



StartBox

Fejlesztő: Bungie
Kiadó: Bungie
Megjelenés: hamarosan
Web: oni.bungie.com

Kultgyanús, erősen Manga beütésű, akció-kaland program végső simításai folynak a Bungie Software berkein belül, és ha csak a fele igaz lesz annak, amit az E3-on a sajtónak kiadott előzetesek sejtetni engednek, a kalanddal tarkított, csihi-puhi játékok kedvelői ismét napokra a monitorjaik elé lesznek láncolva.

Konoko, a játék főhőse személyében a gyengébb nem igen figyelemre méltó állóképességű tagját ismerhetjük meg, aki a Tech Crimes Task Force nevű elit rendőri alakulat oszlopos tagja. Feladata a különböző bűnöző szekták és szindikátusok életének megkeserítése. E szent cél elérése érdekében természetesen kellőképpen megtámogatták, már ami a high tech fegyvercsodákat illeti, de a kézi tusa és a „csendes likvidálások" sem hiányozhatnak a repertoárjából. Szüksége is lesz ütő- és rúgótechnikájára, ugyanis – legalábbis a készítők állításai alapján – a játékot pusztán a ravaszon görcsöt kapott mutatóujjal nem lehet majd végigvinni. Ez így első hallásra meglehetősen közhelyesnek hathat, a rutinos játékos kapásból vagy fél tucat ehhez hasonló sztorijú játékot képes felidézni a nem is túl távoli múltból. Az Oni esetében azonban nem kell tartanunk a történet ellaposodásától, a program alkotói feszült, összeesküvésektől hemzsegő sztorit ígérnek, ahol a szép számban előforduló különös személyek és események mélyen a sötét múltba visszanyúló - többek közt magát a főhőst is érintő - félelmetes titokra vezeti rá Konokót (és természetesen rajta keresztül a játékost is). Ahogy a játék halad előre, úgy veszítjük el lassan barátainkba vetett hitünket, bizalmunkat, mindenki gyanússá válik, ugyanakkor a legváratlanabb pillanatokban bukkannak fel titkos jóakarók, az ügy hátterének homályában rejtőzködő ideiglenes csatlósok. A játék interaktivitása tehát messze jóval összetettebb, mint ahogy azt az első pillanatban gondolnánk. A program írói ebben, és nem a különböző kapcsolók és gombok megfelelő sorrenden történő megrúgásában képzelik a játék kalandelemeit.

Néhány szó az akcióelemekről és az irányításról. A játék kezelése teljesen az FPS mintát követi, ez egérgombok fegyveres harc folyamán a lövést, szabadkézi harckor ütés és rúgást, kezdeményeznek, utóbbi esetén az iránygombokkal párosítva rengeteg kombinációval szolgálnak. Pillanatok alatt válthatunk a fegyveres és a szabadkézi harcmodor között, sőt, ha esetleg az egyik parázs csata kellős közepén kedvenc fegyverünk cserbenhagyna bennünket, villámgyorsan pásztázzuk át a terepet minél nagyobb tűzerővel rendelkező rosszfiú után kutatva, egy látványos rúgás segítségével fosszuk meg flintájától, s így a csatát akár friss szerzeményünkkel is lezárttá tehetjük. Érdekességnek számít a környezet rombolhatóságának lehetősége (a világítás likvidálása például olykor kincset érhet), valamint főhősünk harcbeli képességeinek lineáris növekedése a játék előrehaladtával. Először még finoman, szinte kislányosan verekszünk, hogy a játék végére igazi rombológéppé váljunk. Fontos megemlíteni az animációk rendkívül finom és interaktív egymásba folyását, értve ezalatt azt, hogy a hirtelen mozgásváltozások nem szigorúan egymás után végrehajtott animációk soraként jelennek meg, hanem főhősünk az egyikből bármikor a másikba képes váltani, méghozzá meglepően hitelesen.

A program a jelen szavára hallgatva természetesen 3D-s motorral működik, de nem a divatos first person sémát használja, hanem a külső, követő kamerást, a la Tomb Raider, ám itt a hasonlatosság véget is ér. Az epizódokat remek átvezető animációk fűszerezik, amelyek szintén a játék motorját dicsérik. A szereplők poligonszáma, bár széles határok között mozog (800 - 1200), meghökkentően nagynak mondható. A valós időben számolt fények és árnyékok megtörnek a tereptárgyakon, követik azok alakját. A programozók a helyszínek tervezését sem a véletlenre, sokkal inkább két neves építészmérnökre (no és persze az AutoCadre) bízták, ezzel garantálják az épületek külsejének, belsejének és funkcionalitásának valószerűségét, legyen akár földalatti laboratóriumról, akár például hegytetőn elterpeszkedő erődről szó. Az akciójátékok legfőbb sarkalatos pontja az ellenfelek változatossága, intelligenciája, valamit a megfelelően támogatott multiplayer opció. Az Oni e téren is megnyugtató eredményekkel dicsekedhet, szép számú, egymástól erősen eltérő habitusú sereglet vár a mindenre elszánt játékosra, legyen az magányos farkas, vagy a Net mészárosa.

Beton

TAKE 2 INTERACTIVE

Blair Witch: Rustin Parr - az első menet
Hideglelés, a mozivászon után a számítógép képernyőjén is

- Baljós árnyak, recsegő padló, üvöltő szelek, romos házak és sötétség... ez a Blair Witch világa.
- A Nocturne-ben is használt engine újabb változata tökéletes filmszerű élményt nyújt.
- Ügyesen elhelyezett kameraállások biztosítják, hogy a játék mindig a leglátványosabb legyen.

A borzongás novemberben kezdődik.

Blue Byte

THE SETTLERS IV

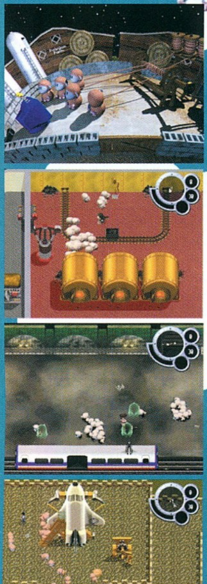
A méltán oly népszerű Settlers sorozat legújabb, leglátványosabb és legnagyobb kihívást jelentő új része, **teljesen magyar nyelven**.

- A stratégia és a gazdasági szimuláció tökéletes elegye.
- Teljesen átdolgozott, maximálisan részletes grafika.
- Az áttekintést és a csapatmozgatást megkönnyítő új nagyítási funkció.
- Három választható nép: római, viking és maja, a maguk erősségeivel, gyengeségeivel.
- Új elem a számítógép által irányított és a telepesek világának elpusztítására törekvő Sötét Nép.
- Új telepesek (vadász, kertész stb.)
- Hálózati játék lehetőség.

Megjelenés decemberben

empire INTERACTIVE

SHEEP



SHEEP!
A bárányok csak rád hallgatnak

Új hazát indultak el keresni, ezt azonban időközben elfelejtették, és most céltalanul bolyonganak világról-világra. Segítségre van szükségük, hogy eljussanak Muflon szent hegyére.

- 16 hatalmas, részekre bontott szint.
- 6 eszement kétjátékos szint
- 4 különböző bárány és 4 különböző pásztor.
- Hihetetlenül életszerű Mesterséges Unintelligencia (M.U.)

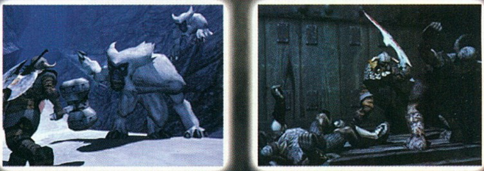
Novembertől minden éjszaka számolhatod a bárányokat elalvás előtt!

TAKE 2 INTERACTIVE

RUNE

És a saga elkezdődik...
Ragnar egymaga száll szembe a faluját porig romboló Sötét Vikingekkel, eközben ha kell alászáll a Pokolba és megjárja a Valhallát is.

- A folyamatos akció mellett a rejtélyek megoldása is szerepet kap a játékban.
- 25 hatalmas szint, tele csapdával és ellenséggel.
- Továbbfejlesztett 3D-s engine,; a szereplők mozgása tökéletesen életszerű.
- Atmoszférikus képi- és hanghatások, amitől a játékos tényleg úgy érzi, hogy belecsöppent a skandináv mitológiába



Megjelenés novemberben

A Take2, BlueByte és Empire kizárólagos magyarországi képviselője a H&H'92 Ipari és Kereskedelmi Kft. 1149 Budapest, Kövér Lajos u. 52.
Tel: 223-1500 Fax: 223-1501 E-mail: software@handh92.hu

EMPIRE EARTH

StartBox

Fejlesztő: Stainless Steel Studios
Kiadó: Sierra Studios
Megjelenés: 2001.
Web: www.stainlesssteelstudios.com

John Carmack, Peter Molyneux, Geoff Crammond, és még sorolhatnánk azokat a fejlesztőket, akik valami igazán kiemelkedő játékkal tették felejthetetlenné nevüket. Úgy tűnik, a siker nem a véletlen műve, ugyanis ezeknek az embereknek sikerül évről-évre valami egyedivel elkápráztatniuk a közönséget, éppen ezért érdemes több figyelmet fordítani a nagy „guruk" készülőfélben lévő sikervárományosaira.

Az Age of Empires 1997 egyik legnagyobb meglepetése volt. A Rick Goodman által vezetett csapat az év legsikeresebb stratégiai játékát alkotta meg, de Rick, maximalista lévén nem volt teljesen elégedett az eredménnyel, így saját fejlesztőcéget alapított, és hozzálátott második birodalomépítős stratégiai játékának elkészítéséhez. A mestert a készülő Empire Earth-ről faggattuk...

Hello Rick, röviden bemutatkoznál a PC Guru olvasóinak?

Feltétlenül. Rick Goodman vagyok, az Age of Empires főtervezője. Jelenleg egy új, történelmi, real-time stratégiai játékon dolgozom saját alapítású fejlesztőcégemnél, a Stainles Steel Studiosnál. Örülök, hogy válaszolhatok kérdéseitekre.

Mióta dolgozol az Empire Earth-ön? Mekkora a jelenlegi programozó csapat?

1998-ban kezdtem el a munkát, kevesebb, mint tíz főből álló csapattal. A fejlesztés közben bekapcsolódó programozókkal, designerekkel együtt ma már több mint húszan vagyunk. Ebben a számban természetesen nincsenek benne a Sierra által biztosított bétatesztelek, családtagjaink, jóakaróink és rajongóink, akik mindannyian sokban segítik munkánkat.

A játékban a történelem több mint ötszázezer évét játszhatjuk végig, a kőkorszaktól egészen a távoli jövőig. E hosszú idő során hány civilizációt lesz alkalmunk kipróbálni, s tudhatjuk-e már a kampányok számát?

Körülbelül tucatnyi előre definiált nép lesz a játékban, melyekkel számos hadjárat során kell majd rátermettségünket bizonyítani. Emellett lehetőség lesz új civilizációk, és új hadjáratok megalkotására is a külön az erre a célra készült szerkesztő segítségével.

Ismereteim szerint az Empire Earth tizenkét történelmi érát ölel fel. A fejlettebb korba lépés az idő múltával automatikusan megtörténik, vagy az Age of Empiresben látottakhoz hasonlóan, nekünk kell ezt kifejlesztenünk? Esetleg mind a tizenkét korszakot végigjátszhatjuk egyetlen hosszú küldetéssorozatban?

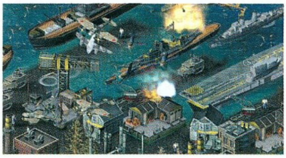
A „korszaklépést" most is a városközpontunkban, később fővárosunkban tehetjük majd meg. Természetesen végigjátszhatjuk a teljes történelmet is egyetlen gigantikus játék során, de ez minden bizonnyal jó darabig eltart majd. A játék kezdésekor megválaszthatjuk a kezdő és a végső kort is, így egy, négy, hat vagy bármennyi korszakot is megadhatunk.

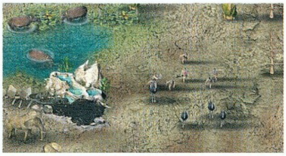
Említetted, hogy a játékban lévő népek mellett létrehozhatjuk saját, egyedi civilizációnkat is. Mesélnél erről egy kicsit, hogyan is fog működni?

Adott civilizációt rengeteg tulajdonság határoz meg, amiből következően a létrehozható, egymástól különböző birodalmak száma több ezerre tehető. Minden egyes új nép megalkotásakor bizonyos számú, ún. civ pontot oszthatunk majd el tulajdonságaink közt, s ezek kihatnak katonáink harci képességeire, munkásaink tevékenységének sebességére, és sajátos tulajdonságainkra is, így mindenki létrehozhatja a stílusához tökéletesen passzoló civilizációt.

Létrehozott civilizációnkon változtathatunk-e később?

Igen, a népek változhatnak az idő folyamán. Egyjátékos módban lesznek olyan feladatok, melyek sikeres teljesítésével újabb civ pontokat szerezhetünk, melyeket egyből el





is oszthatunk még játék közben, így a kampányok során népünk folyamatosan fejlődni fog. De ha úgy tetszik, elteheted ezeket a pontokat későbbre is.

Multiplayer módban ez annyiban tér el, hogy az adott játék során nem, csak annak befejeztével változtathatunk ismét tulajdonságainkon, így a következő összecsapásban már erősen meglephetjük ellenfelünket, korrigálhatjuk hibáinkat.

Megtarthatjuk-e egységeinket a régebbi korokból, vagy az elavult harcosok automatikusan továbbfejlődnek korlépés során? Például előfordulhat-e, hogy bunkóval felszerelt csapatunk masíroz a középkorban?

Korszerűtlen csapataink az idő haladtával megmaradnak. Nem kötelező továbbfejleszteni őket, de megvan rá a lehetőség, mellyel érdemes is élni, ugyanis a bunkósbotos emberek nem sokáig tartanak ki a karddal felszerelt katonák ellen.

Meglévő veterán és új egységeinket is továbbfejleszthetjük életerejük, páncéljuk, támadásuk növelésével, amelyek megléte sorsdöntő lehet egy-egy csata során.

Milyen kiaknázandó alapanyagforrások lesznek?

Sokféle bányászandó ásványi kincs lesz, melyek fontossága a koroktól függően változik. Kezdetben elég lesz csak a megfelelő fa- és élelemellátásra koncentrálnunk, de később más nyersanyagok is szükségessé válhatnak. Erről egyelőre nem árulhatok el többet.

Tudtommal számos állat népesíti majd be az Empire Earth birodalmait. Lesz-e valami jelentőségük, vagy csak színesítés kedvéért kerültek a játékba?

Minden egyes állat élelmiszerforrásként szolgálhat majd a programban, de némelyiküket nehezebb, míg másokat sokkal könnyebb lesz elejteni. Bizony számos vad veszélyt jelenthet a vadászokra. A gyors és agresszív tigrist például csak nagyobb embercsoporttal érdemes megtámadni. Arra meg különösen vigyáznunk kell, hogy a vízilovat ne idegesítsük fel. :)

Továbbvihetjük majd kedvenc harcosainkat egyik küldetésből a másikba? Lesz-e tapasztalati pont-rendszer?

Nem, harcosainkat nem vihetjük át egyik pályáról a másikra, de egyes ismert történelmi hősök több küldetésben is feltűnhetnek. Maguk az egységek a szó szoros értelemben nem szereznek tapasztalatokat (ellentétben a civilizációval), de a korábban már említett fejlődési rendszerrel harcosainkat is képezhetjük a kapott civ pontjaink megfelelő elosztásával.

A tervek szerint az egységeknek moráljuk is lesz. Milyen módon növelhetjük embereink harci kedvét?

Igen, lesz morál, és a jobb hangulatú, erős akaratú katonák jobban is fognak harcolni, védekezni. Egységeink harci kedvét a főközpontunk biztosítja majd, de a hősök közelsége is növelheti katonáink ambícióját. Emellett házak építésével is befolyásolhatjuk harcosaink elszántságát, mindenki jobban küzd hazájáért, ha van saját otthona. A hősökhöz még annyit fűznék hozzá, hogy minden korszakban meghatározott neves személyek tűnnek fel, kik hadba vezethetik seregedet. Jelenlétület te nem határozhatod meg.

Úgy tudjuk, hogy nemcsak a szokásos katonai győzelemmel semmisíthetjük meg ellenségünket, hanem az égiek segítségével akár földrengéssel, vagy hurrikánnal is meglephetjük ellenfeleinket. Hogyan nyerhetjük el isteneink rokonszenvét?

A játékosok számos katasztrófával – így például dögvésszel, földrengéssel, tornádóval - sújthatják majd egymást. Ennek kieszközlésében a templomban képezhető próféta lesz segítségükre. Az ugyanitt képezhető papokkal megegyezően – akiket főleg térítésre és gyógyításra használhatunk majd - ők is hitük erejével nyerik majd el az istenek jóindulatát.

Milyen lesz a játék multiplayer módja?

Rengeteg munkát fektettünk e mód csiszolásába, biztosak vagyunk benne, hogy a játékosok imádni fogják ezt az opciót. A szövetségesek mindig egymáshoz közel kezdenek majd, és az első perctől fogva látni fogják egymást a jobb csapatmunka érdekében. A rengeteg játékhoz járó különböző méretű multiplayer pálya és a civilizációk folyamatos változása biztosítja majd a megunhatatlanságot akár hálózaton, akár az interneten keresztül.

Az Empire Earth a mai elvárásoknak megfelelően teljes 3D-ben fog pompázni. Milyen felbontásokban játszhatunk majd? A játéktér zoomolható, forgatható lesz-e?

A felbontást csak 3D-s kártyánk és monitorunk foghatja vissza, akár 1600x1200-ban is játszhatunk megfelelő konfiguráción. Képzeletbeli kameránkkal beállíthatjuk majd a rálátás magasságát, így a kisebb csatákra ugyanúgy oda tudunk koncentrálni, mint a nagyobb ütközetekre.

A forgatható kamera ötletét elvetettük, igaz, nagyon látványos volt, de az egyszerű játékmenetet hátráltatta volna, ugyanis jelentősen megnehezítette a tájékozódást.

Körülbelül milyen készültségi fokon van most a játék? Mikorra tervezitek az Empire Earth megjelenését?

Az Empire Earth nagyjából 60-70 százalékban van kész. A tervezett megjelenés 2001 közepe.

Köszönjük az interjút, és sikeres munkát kívánunk!

PC Guru - Greg5

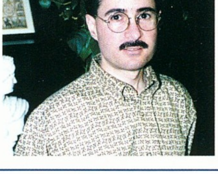
RICK GOODMAN EMLÉKEI

„1972 óta játszom táblás játékokkal. Már az általános iskolában imádtam szabályvariációkat kitalálni ezekhez a stratégiákhoz (pl. Risk), s műveimet aztán teszteltem is gyanútlan társaimon. A főiskolás időkben természetesen kipróbáltam a D&D-t is. 1978-ban csatlakoztam a Virginia Wargaming Clubhoz. Itt találkoztam először Bruce Shelley-vel, aki - mint tudjuk - később a táblás és a PC-s stratégiai játékok világában is valóságos legendává vált. Emlékszem, együtt nyúztuk ott a Squad Leadert...

Jó néhány évvel később a Microprose megjelentette a Command HQ-t. Ez volt az első, igazi multiplayer RTS, amelyet a föld térképen játszhatunk. Földi, légi és tengeri ütközetek, sőt, rejtett mozgás (fog of war) is szerepelt már benne! Lenyűgözött, valósággal beleszerettem. 1991-et írtunk ekkor. A program nem vert fel túl nagy port, pedig szerintem a műfaj igazi klasszikusa volt, még annak kialakulása előtt!

Mint ahogy mindannyian tudjuk, Sid Meier és Bruce még ebben az évben kiadta a Civilizationt. Pontosan emlékszem a napra, amikor megjelent...

1994-ben jött el a pillanat, amikor Tonyval, a bátyámmal elhatároztuk, hogy adatbázis helyett játékokat fogunk programozni. A következő döntésünk az volt, hogy Bruce-szal akarunk dolgozni. Végül hármasban kitaláltuk, mit is szeretnénk csinálni. Természetesen stratégiai múltunkat figyelembe véve egyáltalán nem volt meglepő, hogy min kezdtünk el dolgozni..."

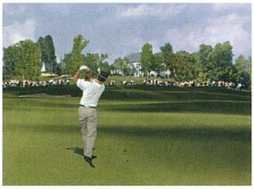


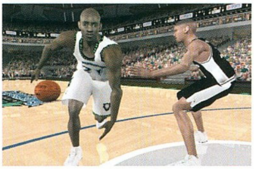
EA SPORTS 2001

StartBox

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: EA
Megjelenés: 2001.
Web: easports.ea.com

Újabb év telt el, a legnépszerűbb sportfejlesztő, az EA, újból jelentkezik hát vadonatúj játékaival. A szeptember végén már megjelent NHL 2001-ről ebben a számban, a szintén boltokba került Superbike 2001-ről írt cikkel pedig terveink szerint a következő számunkban találkozhattok. Következzék itt rövid előzetes a sorozat többi, európai lakosok számára is érdekes darabjáról.





FIFA 2001

Kezdjük elsőként a sorozat legnépszerűbb darabjával, melyet már minden focirajongó epekedve vár. Idén több, mint 50 nemzeti válogatott és 17 nemzeti bajnokság csapatai közül választhatjuk majd meg kedvenceinket. A játékosok mozgását ismert focisták – Davids, Scholes, Henry, Mendieta, Matthaus – kölcsönözték, hogy azok még valósághűbbek legyenek. Az eddig viszonylag steril mérkőzéseket élettel itatták át: megjelennek a játékkal együtt élő partjelzők, felbukkannak a pálya szélén a cserejátékosok és az edzők, az időjárási és látási körülmények képesek

lesznek akár mérkőzés közben is megváltozni. A gép által irányított csapat valóban felméri taktikai utasításainkat, és ellentaktikát dolgoz ki. Az egymást követő bajnoki szezonok a kiesés rémével és a feljutás reményével is kecsegtethetnek. Mindezt széleskörű internetes támogatással látják el, ahonnan a legfrissebb játékos-adatbázisokat, patch-eket és egyéb meglepetéseket is letölthetjük majd. A szokásoknak megfelelően vérpezsdítő zenei aláfestés, profi kommentátorok közreműködése és az összes FIFA-játékos nemzetközi licence nyújt segítséget a játék tökéletes élvezetéhez.

NBA LIVE 2001

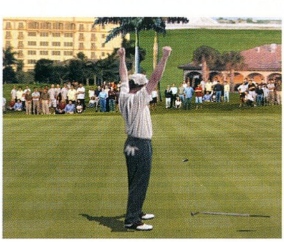
A tavaly megjelent rész is nagyszerű volt, idén azonban még rátesznek egy lapáttal. Hogy miben is? Grafikai szempontból mindenképpen, hiszen még erőteljesebben törekedtek a tökéletességre immár nemcsak a játékosok arcának, hanem egész testének valósághű modellezésével. Ezen felül a

kispadot, a bírókat és a nézőteret is teljesen megújították, hiszen a cserejátékosok és az edző is a játék részeseivé lesznek, ha kell, akár a bírókkal is veszekszenek egy-egy felemás ítélet után. A közönség szintén aktívabb szerepet kap, hiszen bravúros megmozdulásaink animált ünneplésére is képes lesz. A gép még agresszívabbá válik, játékosai sokkal inkább törekszenek a fizikai kontaktusra, minden elképzelhető támadást igyekeznek zárni, a passzokat gyakrabban lopják el, és kitűnően vizsgáznak majd dobásblokkolásból. A meccsek kommentátorai új technológia segítségével képesek lesznek az emlékezetes passzok-kosarak felelevenítésére és minden eddiginél sokrétűbb mondanivalóval rendelkeznek majd. Kevin Garnett (a sydney-i olimpia és a Minnesota Timberwolves sztárja) segített, hogy a zsákolások, szerelések, belemenések, kivezetett dobások lehető legnagyobb választékát láthassuk viszont a kosárlabdajátékok királyában.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

A világ legjobb golfozója idén nem ígér mást, minthogy a PGA-versenyek 10 pályájára repít el, ahol ütőink fejét a fizika törvényeit maximálisan betartó körülmények között lendíthetjük a labdának. Választékunk 11 nagynevű játékosból áll, kikkel, ha egyedül esetleg unatkoznánk, akár az interneten hirdetett online-viadalokon is megmérkőzhetünk. Természetesen a kezdőket sem hagyták ki a játékból, számukra különösen nagy fontosságú lesz a gyakorló-centrum, ahol minden ütésfajtát és az összes ütőt a létező összes talajon kipróbálhatnak. A könnyed kikapcsolódásra vágyók akár egyetlen gombnyomással, a vérbeli profik pedig a testre szabható, akár három klikkelést igénylő ütésekkel is játszhatnak, miközben a háttérben éppen kedvenc zenei CD-jük vagy MP3 kollekciójuk szól. A dinamikus időjárási tényezők jelentős mértékben megváltoztatják a labda viselkedését, és átgondolt ütéseket igényelnek.

Dauby



WESTEND MULTIMÉDIA

WESTEND

Citycenter üzletközpont, Lechner Ödön körút 7.
1135. Budapest, Váci út 1-3.; Tel.: 238 70 75

Nyitva: Mindennap 10-21 -ig
(Szombaton és vasárnap is!)

LEGJOBB JÁTÉKOK A LEGJOBB ÁRON!

...ÚJDONSÁGAINK!

Játék	Ár
midtown madness 2	11990,-
carmagedon tdr	9990,-
baldur's gate 2	11990,-
age 2 conquerors	10990,-
resident evil 3	9990,-
red alert 2	9990,-
heavy metal fakk 2	9990,-
settlers 4	11990,-
mafia	8990,-
screamer 4x4	7990,-

... AKCIÓS JÁTÉKOK

Játék	Ár
rouge spear: urban operation	9990,-
civilization: call to power	3990,-
total annihilation	1290,-
sydney 2000	9990,-
music maker	1990,-
colonization	990,-
flying corps	990,-
fantastic journey	1990,-
fly!	3990,-
on-line games 12 játék!	1590,-
daikatana	3990,-
diablo 2	10990,-
uefa 99/00 champs. league	2690,-
descent 3	2990,-
big race usa	1990,-

... és még rengeteg fantasztikus akciós és vadonatúj játékkal várunk!

Áraink az Áfá-t tartalmazzák! Akcióink csak a készlet erejéig érvényesek! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

CRIMSON SKIES

StartBox

Fejlesztő: Zipper Interactive
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/crimsonskies

A REPÜLÉS HŐSKORA, EGY KICSIT MÁSKÉPP

„Mindig is széles és magas terek vettek körül. A szüleim meséje szerint egy legelőn születtem a telihold alatt. Az mondják, felemeltem a kezem, és megpróbáltam megérinteni. Nem tudom, hogy igaz-e, de ez a kép mindig is izgatott. Folyamatosan megpróbáltam megragadni a legnagyobb, legfényesebb dolgokat az égen."

Részlet Mr. Zachary Patricia Clarknak adott interjújából – Air Action Weekly, 1937. Dec. 10.

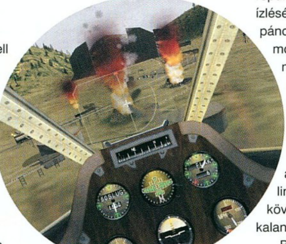
1937-et írunk. Az Első Világháború után az Egyesült Államokat belpolitikai viszályok tépték darabjaira, és mára 23 országocska vette át a helyét a hatalmas észak-amerikai kontinensen. Minden államnak megvan a saját hadserege, esetleg flottája, de légiereje biztos, hiszen napról napra fel kell venniük a harcot az ellenséggel: a hatalmas zeppelineken vándorló, gyors és erősen felfegyverzett vadászgépeket repülő légi kalózokkal. Nathan Zachary is ilyen haramia, nem is akármilyen, hiszen ő a legjobb.

Léghajója, a Pandora fenségesen siklik a magasabb légrétegekben arra várva, hogy a parancsnok kiadja az utasítást a támadásra. Ekkor kicsi, meglepő formájú és színű vadászgépek hagyják el a hatalmas test hangárjait, hogy felvegyék a harcot az államok legyengült légierejével, az örökké hódításra kész angolokkal, a konkurens kalózokkal vagy akárki mással, aki van annyira bolond, hogy szembeszálljon velük.

A Crimson Skies, a Microsoft új akciószimulátora ennek a bizonyos Nathan Zacharynak (és barátainak) a karrierjét mutatja be a '30-as évek alternatív valóságában, amint végigküzdi magát Hawaii gyönyörű zöld hegyeitől, az éjszakai Manhattanen át egészen Hollywoodig, a filmgyártás Mekkájáig.

Install és indítás után a már szokásos kép fogadja az embert: hadjáratmód, instant akció és multiplayer lehetőségek.

Az utóbbi LAN, TCP/IP és modem segítségével képes



kapcsolatot teremteni más gépekkel, hogy valós emberi ellenfelek ellen is kipróbálhassuk magunkat és repülőnket.

Az instant akció felkínál 25 előre gyártott küldetést, de készíthetünk saját tudásunknak és kedvünknek való missziót is a modulárisan beállítható lehetőségek segítségével. Repülhetünk egyedül vagy kísérőkkel, bármelyik helyszínen a fejlesztők által készített repülőgépek ellen.

FEJLESZTŐK ÁLTAL KÉSZÍTETT GÉPEK?

Bizony, bizony... A játék egyik legmókásabb lehetősége, hogy saját repülőgépeket készíthessünk, fejleszthessünk. A kitalált típusú és formájú repülőgépalapokra mindenki az ízlésének megfelelően tehet páncélzatot, fegyvereket illetve motorokat. Az elkészített mérnöki remeket pedig rögtön ki is próbálhatjuk a többi kalóz ellen, akár multiplayer, akár gyors akcióban.

Legérdekesebb viszont a hadjáratmód, melyben a lineáris sztori mentén követhetjük végig Nathan kalandjait.

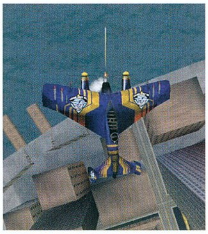
Bevetések előtt megkapjuk az eligazítást, amelyet végig angolul, feliratozás nélkül mondnak el. Habár a végén van egy rövid összefoglaló, de ez akkor is gondot okozhat e nyelvet kevésbé értő kalózoknak.

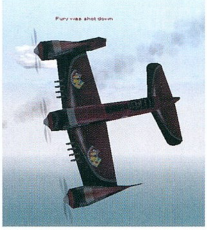
A küldetéseket legtöbbször a kísérőinkkel kell végrehajtani, akiknek sajnos nem tudunk parancsokat adni. Előfordult az is, hogy az egyik élesebb fordulóban összeütköztem valamelyikükkel, ami rögtön a küldetés végét jelentette, és arra is volt példa, hogy ketten üldöztük ugyanazt az angol vadászt, és a wingman az én gépem hátulját lyukasztotta ki, mert éppen útban voltam. Itt bizony van még mit csiszolni.

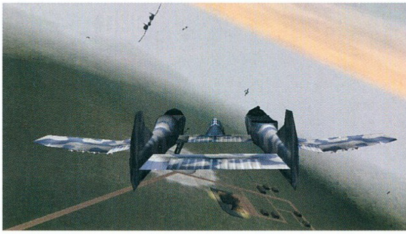
A gépek irányíthatósága viszont nagyon jó. A Crimson Skies könnyen és jól játszható, nem igényel semmi szimulátoros előképzettséget, mindössze egy jó joysticket. A gépek repülési tulajdonságai különbözők, de egyik sem tartogat túl nagy meglepetést. Az alapszabály az, hogy a repülők mozgékonysága fordított arányban áll a gép súlyával és páncélzatával, tehát a bombázók lassúak, de jól védettek, míg a vadászgépek fürgék, de nem sok géppuska ütötte lyukat képesek elviselni. Ha valaki szerette az X-wing Alliance-et, a Freespace-t vagy a Wing Commander sorozatot, az biztos, hogy rögtön ráérez az ízére. A felsorolt játékok pozitívumain kívül a Microsoft programja örökölte azok egyik legnagyobb hibáját is. Ez pedig nem más, mint az előre legenerált küldetések. Minden alkalommal, ha újra kezdjük a

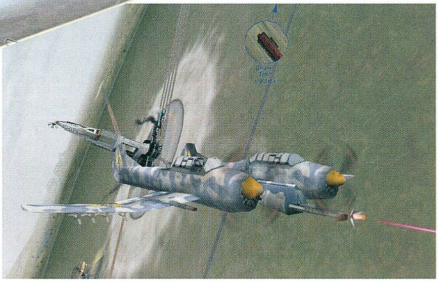
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.simhq.com
www.combatsim.com









játékot, ugyanazt a küldetést kell repülnünk. A jó időzítés is fontos szerepet kapott (sajnos), mert sokszor kerülünk olyan helyzetbe, hogy pontos forgatókönyv szerint kell elbánni az ellenséggel. Ha valamelyik ászra túl sok időt pazarolunk, már kezdhetjük is újra a küldetést, mert még a szárnyemberek sem támadnak addig más célpontot, amíg mondjuk a vadászgépekkel el nem bántunk (az, hogy közben a bombázók leradírozzák a bázisunkat a földről, már nem érdekli őket). Ezzel valaki vagy megbarátkozik, vagy elfelejti a Crimson Skiest, mert sok idegeskedéstől óvhatja meg magát.

Maguk a küldetések viszont meglehetősen változatosak. Rögtön az elején kincsvadászatba csöppenünk, ahol ejtőernyősöket kell kidobnunk, esetleg bombázót elrabolnunk a levegőben (!), majd a lopott géppel szétverni az ellenséges légi kikötőt. Mikor vége a missziónak, nincs más dolgunk, mint visszatérni a zeppelinre (van automata dokkolási funkció is), és feltuningolni a gépünket a kapott pénzből, ezután már jöhet is a következő küldetés. Tetszett még az is, hogy a nagy hőstettekről és a veszélyes manőverekről fotók készülnek (hogy azokat ki készíti, az más kérdés), amelyeket a küldetés után már az újságban láthatunk viszont.

GRAFIKA, HANG ÉS EGYÉB TECHNIKAI ADATOK

A Crimson Skies grafikájára természetesen nem lehet panasz. Mint minden manapság megjelenő játék, ez is gyönyörű. Leginkább az éjszakai Manhattan fogott meg, de említhetném akár Hawaii füstölgő vulkánjait, vagy a hatalmas Hollywood feliratot is Kaliforniában. Az én átlagosnak nevezhető gépemen (Celeron 366, 96 MB RAM, Voodoo2) 800x600-as felbontásban és maximális részletességgel is tökéletesen futott. Egyetlen gond, hogy aránylag gyakran nyúl a winchesterhez játék közben, ami akadozáshoz vezet.

A hangok is tökéletesek. Minden pilótának megvan a saját hangja, sőt stílusa is. Az angolok a tipikus brit kifejezéseket használják, a texasi pilóták pedig szintén a déliek jól ismert akcentusában szólalnak meg. Ilyet még a realisztikusabbnak számító világháborús szimulátorokban sem hallottam, és csak most jöttem rá, mennyire fontos is lenne ez, mert nagyon sokat dob a hangulaton. A fegyverek és a motorok hangja is kellemesre sikerült, nem is beszélve a zenéről, amely tökéletesen illeszkedik a játékhoz.

A játék animációi jók, de igazából semmi különleges.

A kézikönyv külalakja viszont dicséretet érdemel. A nyelvezete, a hangulata tökéletesen illeszkedik a játékhoz, csak sajnos rettentően szűkszavú. A légi harc szabályait, alapelveit meg sem említik, mindössze egyoldalas, gyenge tipphalmazt kapunk, ami nagyon kevés.

Én szívesen láttam volna még komolyabb küldetésszerkesztőt is a játékban, esetleg részletes és jól megszervezett technikai adatbázist, de ez már csak az én személyes véleményem, igazából nem befolyásolják a játék élményét.

A Crimson Skies akciójáték. Falcon-rajongók messze kerüljék el, ha nem akarnak ötpercenként azon zsörtölődni, hogy mennyi minden nincs benne, ami a szimulátoroktól elvárható. De ha csak egy kis délutáni lövöldözésre vágyik az ember, egy kis légi csata gyakorlásra, akkor elő a joystickot, és harcra fel! Az ég a bátrakat szereti, a légi kalózok pedig a legbátrabbak mind közül.

neuro
neuro@freemail.hu

BUG REPORT

A különböző internetes fórumokra küldött jelentések szerint abban az esetben, ha Nathan Zachary néven játsszuk a hadjáratmódot, akkor a kimentett állások elvesznek, ha instant akciót indítunk, vagy azon belül a géptervezést választjuk. A Zipper csapat szerint erre az a megoldás, hogy minden küldetés után kilépünk, és elmentjük a játék egyik könyvtárát (\...\SavedGames), majd ha valami baj lenne, visszamásoljuk. Ez is megoldás, de én azt javaslom, hogy egyszerűen csak írjunk be más nevet a campaign elején.

Már az a hivatalos patch is kijött a játékhoz, amely orvosolja az itt említett hibát. Letölthető a Microsoft oldaláról.

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	3/5

78

PII266, 64MB RAM, 675MB HDD

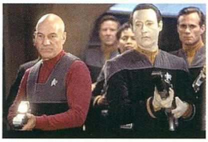
STAR TREK VILÁG

A KULTURÁLIS VILÁGÖRÖKSÉG RÉSZE

A Star Trek jelenség gyökereit kutatva egészen a hatvanas évekig kalandozhatunk vissza az időben, amikor is a ma már legendás hírnévnek örvendő Gene Roddenberry útjára bocsátotta az első televíziós sorozatot. A hihetetlenül kedvező fogadtatás magukat az alkotókat is meglepte, hiszen valószínűleg legmerészebb álmaikban sem gondoltak volna arra, hogy az általuk teremtett világ emberek millióinak fantáziáját mozgatja majd meg, s a négy sorozat több száz (!) epizódján túl kilenc mozifilmnek, több tucat könyvnek és magazinnak szolgál majd alaptémájául. Miben is rejlik a Star Trek mindent elsöprő sikere? – a kritikusokon túl a kérdés számos társadalomtudós, sőt filozófus érdeklődését is felkeltette. Szerény véleményem szerint nem is adható egyértelmű válasz, bár jómagam is osztom azt a sokak által hangoztatott véleményt, hogy a Star Trek optimista jövőképe egyfajta üde színfoltot jelent a megszámlálhatatlan mennyiségben özönlő apokaliptikus rémlátomások közepette. Hiszen ki ne vonzódna olyan jövőhöz, amelyben a kicsinyes érdekellentétein véglegesen felülemelkedett emberiség prosperitásban és egyenlőségben, s ha más fajokkal nem is mindig békében, de mindig arra törekedve él? Ahol James T. Kirk kapitány szavaival élve "mindig vannak lehetőségek", s ahol a cél "eljutni oda, hol még senki sem járt"?

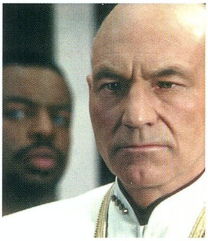
A Star Trek kalandok középpontjában álló Enterprise űrhajóval s annak legénységével a tévénézők először az 1966 és 69 között vetített 78 részes sorozat keretein belül találkozhattak először. Az öntörvényű James T. Kirk kapitány, az enigmatikus, félig Vulkán, félig ember Dr. Spock, a cinikus McCoy, a mérnökzseni Scotty, a navigátor Sulu továbbá a fézercsapásokat és fotontorpedókat a gonosz idegenektől sohasem sajnáló Chekov hamar belopta magát a soha nem látott világoktól, technológiáktól és kultúráktól amúgy is lenyűgözött rajongók szívébe. Az időközben több mint 100 országban bemutatott sorozat népszerűségére mi sem jellemzőbb, minthogy a kényszerű befejezést követően többek közt egy 22-részes rajzfilmsorozat ihletőjévé is vált, melyben az egyes karaktereket a filmből megismert szereplők hangjai keltették életre.

A Star Trek történetének újabb fontos fordulópontját az 1987-es esztendő hozta el, amikor 18 hosszú év után a tévénézők ismét heti rendszerességgel követhették nyomon az időközben jelentős technológiai ráncfelvarráson is keresztülment Enterprise kalandjait. Persze az eredeti történethez képest 100 évvel később játszódó események sodrásába már egy másik szereplőgárda segítségével nyerhettünk bepillantást: a kopaszon is szimpatikus Jean-Luc Picard kapitány, az örökké meglepetésekkel szolgáló Riker első tiszt, a lélekbúvár android Data, a szépséges pszichológusnő Troi, a Scotty örökébe lépő Geordi, és mindenki kedvence, az ellenségből lett barát, a Klingon Worf a 178 újabb epizód révén, ha lehet, még magasabb régiókba emelték a Star Trek amúgy sem lankadó népszerűségét. Időközben két újabb sorozat is útjára indult: a nemrég befejeződött Deep Space Nine az egyik kutatóállomás eseménydús életét jelenítette meg, míg a legfrissebb Voyager egy, az űr feltérképezett vidékeitől 70000 fényévre sodródott űrhajó hazafelé vezető útjának viszontagságaival ismertet meg minket.

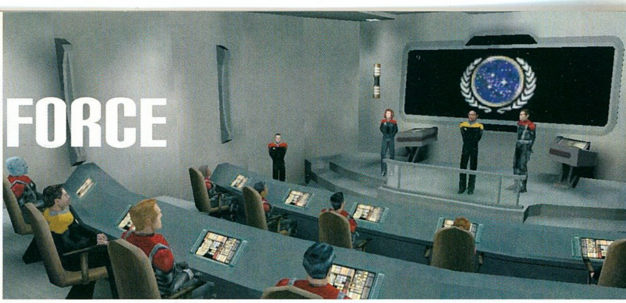


A fenti sorozatokon túl a Star Trek világa immár 9, egész estét betöltő mozifilmmel is büszkélkedhet, az 1979-1999 között készült alkotások közül elsősorban a IV. és a VIII. részt tartanám érdemesnek kiemelni. Előbbi, "Az út hazafelé" a régi szereplőgárda szerintem legkiemelkedőbb teljesítménye: az Enterprise legénységének egy XX. századba tett időutazás révén kell megmentenie az emberiség jövőjét. Utóbbi, "Az első kapcsolat" már az új generációs felfedezők kalandjait dolgozza fel, mégpedig szerintem olyannyira jól, hogy briliáns cselekménye, az akció, az érzelmek és a humor tökéletes ötvözete, a káprázatos zene és persze a szereplők felejthetetlen játéka a First Contactot az én szememben a valaha volt legjobb sci-fi filmé avatja. Végezetül mit is tanácsolhatnék a Star Trek iránt érdeklődő ifjabb (és idősebb) korosztálynak? Talán csak annyit, hogy engedd, hogy ez a varázslatos világ magával ragadjon, hiszen mint ahogy a Borg mondás is tartja: *"Az ellenállás értelmetlen"!*

Joshua



JS
DOLBY DIGITAL
4.1-es játékrendszer, 800W PMPO
5.1-es házimozi rendszer, 2000W PMPO
2.1-es elegáns formatervezésű rendszerek, 700W PMPO
JAZZ SPEAKERS™
Creating Audio Lifestyles™
DELUXE 5.1 házimozi rendszer, 5000W PMPO
Tökéletes 5.1-es rendszer PS2 Sony Playstation vagy PC számára, beépített DTS/Dolby Digital dekóderrel, 2000W PMPO
KOLINK
AVerMedia
Global WIN
Rockfire™
MSI
Kelly-Tech
WinFast GeForce2 MX DH Pro
DUAL HEAD
A legerőteljesebb chipset-védelem
•2 VGA kimenet
•TV kimenet
•azonos vagy különböző alkalmazások egyidejű futtatása eltérő felbontásban 2 monitoron vagy egy TV-n és egy monitoron
•3Deep szoftver
•Colorific színkalibráló
Leadtek WinFast DVD szoftver
WinFox hardver monitor
Leadtek



STV: ELITE FORCE

StartBox

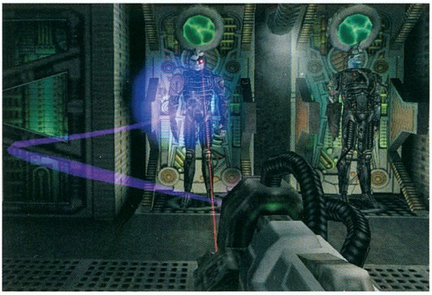
Fejlesztő: Raven
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com

„Réges-rég, egy messzi-messzi galaxisban…” csendülhetne fel a mára már klasszikussá vált mondat, és gördülhetne aranysárga betűkkel a szívet és lelket egyaránt melengető Star Wars scroll, ám a Lucas játékbirodalom fokozatos összeomlásának köszönhetően az utóbbi idők legjobb FPS-e nem ebben, hanem a Star Trek univerzumban játszódik.

Érdekes fintora ez a sorsnak, hiszen ha jobban belegondolunk, a Jedi Knight óta nem szállhattunk harcba a Birodalommal, pontosabban tehettük volna, ha Lucasék nem próbálkoznának mindenféle saját készítésű összetákolt grafikus motor készítésével éveket elrabolni saját idejükből, majd a kiadási dátum közeledtével sitty-sutty valamit összedobni, és valamiféle játékra emlékeztető dologgal kirukkolni, amelyet a nevén kívül ma már sajnos semmi nem ad el. Szerencsére a Raven programozói nem ennyire önfejűek, aminek köszönhetően szívesen lemondanak a saját engine készítésének hercehurcájáról, és Lucasékkal ellentétben megpróbálnak csak a JÁTÉKRA koncentrálni. Eme tradíciót követve jártak el most is, aminek végeredménye az id software Quake III Arena motorjára épített vérbeli FPS lett, amely szerencsére minden szempontból megfelel a kor követelményeinek, sőt, sok tekintetben túltesz napjaink shooterein.

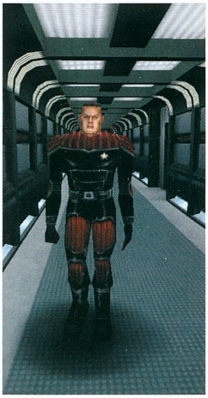
A TÖRTÉNETRŐL, AMELY NÉLKÜL UNIVERZUM EGYSZERŰEN NEM LÉTEZIK

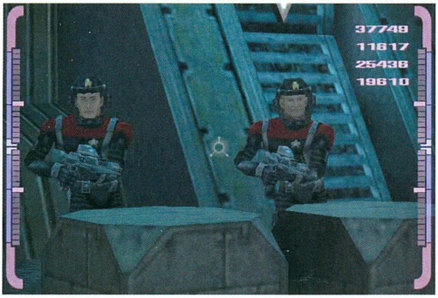
Miután a Voyager űrhajó aggodalommal teli ismeretlen eredetű üzenetet kapott, a legénységet azonnal a virtuális kiképzőközpontba, a holodeckbe irányították. A Hazard Team hét tagja önbizalomtól duzzadtan lépett ki a kiképzőközpont kapuján, amikor lövések rázták meg a hajótestet. Az incidens hatására a Voyager maroknyi legénysége kétségbeesve próbálta analizálni a lövedék okozta veszteségeket, de még mielőtt sikerült volna felmérni a helyzetet, újabb találat rázta meg a testet. Ez a pillanat örökre megpecsételte a Hazard Team sorsát, akik ekkor már „Egy ismeretlen tartományban” küzdöttek életükért. A hajó és a legénység elveszett, s a harc megkezdődött… az életért!

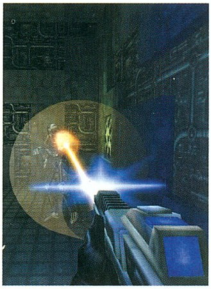


A JÁTÉKMENET

Hiába a csillogó villogó grafikus motor, a fantasztikus effektusok és a 15000 poligonból álló gyönyörűen kidolgozott ellenfelek, ha az így elénk tárult képi világ csak arra elég, hogy gyári csomagoláson szemkápráztató screenshotokkal eladja magát a gyanútlan vásárlónak, aki miután súlyos összegeket kiadva boldog indiánszökellések közepette rohan haza, majd álmait összezúzó, logikátlan, minden AI-t nélkülöző játékot pillant meg a képernyőjén. Szerencsére az Elite Force megvásárlását nem az előbb említett procedúra követi, hanem játékban gazdag átalvatlan éjszakák és az elégedettség fantasztikus érzése. S hogy mi is ennek az oka? A válasz roppant egyszerű: A játékmenet! Nincs mit tenni, fejet kell hajtani a készítők előtt, akik a Half Life-ot megközelítő cselekményben, fordulatban gazdag történettel és gondos pályatervezéssel első osztályú munkát tettek le az asztalra. Az Elite Force-ban minden megtalálható, amit elvárhatunk napjaink shootereitől. Mint már említettem, a történet kidolgozására egy rossz szavunk sem lehet, a csapat tagjai a gép mesterséges intelligenciáját követve majdhogynem bugmentesen követnek minket, és segítik munkánkat. Az ellenfelek AI-ja sem rossz, bár ebben a pontban azért jócskán elmarad vetélytársától, a Half Life-tól, ám ennek ellenére ezen a téren sem kell szégyenkeznie, mivel hasonszőrű társai között azért megállja a helyét. Fontos megjegyeznem, hogy a csapat tagjai egytől egyig







személyiséget kaptak. Míg teamünk egyik karaktere folyamatosan sziporkázik, addig a másik minden egyes pánikhelyzetben elveszti önuralmát, és azonnal segítségért kiált. Társaink folyamatosan jelen vannak a történet kibontakozása során, néha szerteágazik útjuk, de a végül mindig egybefonódik sorsuk.

KEZELHETŐSÉG, JÁTSZHATÓSÁG

A fent említett szempontok tulajdonképpen említésre sem méltók, mivel a játék a grafikus motor kölcsönzésével örökölte annak fizikáját és kezelőfelületét is, amely a designtól eltekintve semmiben sem különbözik a Quake III Arenától. A grafikai beállítások, a billentyűzet konfigurálásának elérhetősége a már jól megszokott helyen találhatók. Lényegében az Elite Force egyetlen egy pontban különbözik társaitól, ami nem más, mint a multiplayeres opció, amely ebben a játékban a „Holomatch" nevet kapta. Ez a funkció nem közvetlenül a Single Player játékból, hanem különálló blokkból érhető el, így értelemszerűen saját ikont kapott a startmenüben.

A FEGYVEREK ÉS A TÁRGYAK

Még mielőtt fejemet vennétek, megmagyarázom, hogy miért tartom fontosnak a játékban szereplő arzenál részletesebb ismertetését. Az ok egyértelmű és nem más, mint az Elite Force többjátékos módja. Mivel a program a már említett Q3A motorral muzsikál, értelemszerű, hogy a kifejezetten multiplayerre készített engine tálcán kínálja a többjátékos opció lehetőségét. A Raven software-fejlesztői éltek is ezzel olyannyira, hogy tulajdonképpen versenybe szálltak Carmackék csemetéjével. A hangulatában homlokegyenest különböző, ám fizikájában tökéletesen megegyező „Holomatch" fantasztikusra sikeredett. Nincs mit tenni, el kell ismerni, hogy ez a játékmód itt-ott túltesz legendás elődjén. Na, de ne szaladjunk ennyire előre.

TÁRGYAK

Természetesen elsődleges felszerelési tárgyaink az életerőnk pótlására szolgáló **„Booster Spray"** és az **„Emergency Hypospray"**. Míg az előző egy kisebb energiafröccsel, addig utóbbi értelemszerűen nagyobb életerővel ajándékozza meg a rajta átrohanó játékost. Egyetlen negatívumként a tárgyak kivitelezését róhatnám fel, amelyek szerintem nem adják egyértelműen tudtunkra a felszerelés funkcióját. Jómagam a mai napig képtelen vagyok megszokni formájukat, és ennek a multiplayer játékmódokban iszom meg a levét, ahol egyszerűen képtelen vagyok megjegyezni a létfontosságú tárgyak helyét. Sokszor bosszúsan csaptam az asztalra, mivel az energiának látszó objektum felvétele után ötven egységgel nőtt meg lézerfegyverem töltényeinek száma, ami

örömteli esemény ugyan, csak nem akkor, amikor Chris jól irányzott lézernyalábja szanaszéjjel égeti testemet.

Szerencsére az ugyancsak energiapótlásra szolgáló hordozható elsősegélycsomag, a **„Portable Medkit"** jóval barátibb arculatot kapott. Ez a hasznos tárgy csak a „USE" gomb használatakor aktiválódik, és ad hozzá energiánkhoz 100 egységet.

A **„Personal Teleport"** a Quake-ben már megszokott funkciót látja el, azaz a „USE" gomb megnyomásakor véletlenszerűen elteleportál a térkép valamelyik pontjába. Különösen hasznos akkor, amikor karakterünket éppen feneketlen mélységbe taszítja valamelyik eltévedt rakéta.

Az **„Ultrium Explosive Charge"** afféle robbanócsomagként funkcionál. Miután elhelyeztük a számunkra stratégiailag fontos területen, a „USE" gomb

megnyomásával aktivizálhatjuk azt. A végeredmény atomfelhőként realizálódik képernyőnkön.

A **„Portable Force Field"** főleg a Capture the Flag játékmódban kap szerepet: a „USE" gomb megnyomásával energiamezőt képezhetünk. Az így létrehozott falon az ellenség és annak lövedékei képtelenek áthatolni.

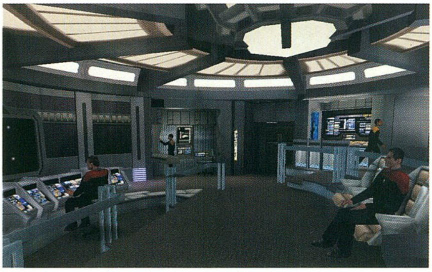
Az energia mellett karakterünk páncélzata is fokozott szerephez jut, és - csakúgy, mint a Quake-ben - három különböző formában lelhető fel. Az **„Incremental Shield Boost"** kristály formájában található meg a térképen, a **„Personal Deflector Screen"** közepes pajzsként funkcionál, és teljesítményében megegyezik az Aréna sárga pajzsával csakúgy, mint az **„Isokinetic Deflector Screen"**, amely a nagy elŐd piros vértjével megegyező többletponthoz juttatja védelmünket.

A **„Nano Regenerativ Protoplasmer"** felvételekor életerőnk 200 egységgel megugrik, de ezután körülbelül másodpercenként egy egységgel csökken egészen 100-ig.

A **„Metaphasic Shield"** rövid ideig sérthetetlenné teszi a játékost, míg a **„Quantum Weapon Enhancer"** a már jól ismert **„Quad damage"**-nek megfelelő négyszeres sebzést okoz. A **„Temporal Accelerator"** Kis Mukk cipellőjeként szolgál, mivel viselőjének sebessége megkétszereződik. A láthatatlanságot kiváltó berendezést az Elite Force-ban a **„Personal Cloaking Device"** képviseli. Nem szabad megfeledkezni az antigravitációs képességeket okozó **„Anti Gravity Pack"**-ről és a **„Seeker Drone"**-ról sem. Míg előbbi funkciója értelemszerű, az utóbbié magyarázatra szorul. A **„Seeker Drone"** felvételekor a közelünkben toporgó életünkre törő ellenfelek nemcsak fegyverünkből, hanem a felettünk keringő Drone-ból is áldásos tűzáradatban részesülnek.

FEGYVEREK

A Star Trek Elite Force arzenálja az egyjátékos a többjátékos módban is tökéletesen funkcionál. A szám szerit 9 különböző típusú mordály az Unrealhoz hasonlóan két tüzelési funkcióval rendelkezik. Az alapszintű lézerfegyvereken kívül említésre érdemes az **„Arc Welder"**, amely majdhogynem pontos mása a Quake-ben közkedvelt Schaftnak. Elsődleges tüzelési módban villámot szór, másodlagosban jóval nagyobbat, amely becsapódáskor elektromos kisülések formájában tovább terjed. A rakétavető mása, a **„Photon Burst"** ugyancsak a Q3A-ból lett honosítva. Másodlagos módban iszonyatos energianyalábot lövell ki, ami pontos találat esetén azonnal halált okoz. Természetesen az Elite Force-ban is megtalálható a közkedvelt **„Granade Launcher"**, amely alternatív módban a tapadóaknától szabadítja meg a fegyvert. A **„Tetryon Destruptor"** két tüzelési módja homlokegyenest eltér egymástól.



Az első leginkább a ChainGunra emlékeztető golyózáport zúdít az ellenségre, másodlagos módban pattogó golyók formájában mandinerből is megkeseríthetjük az életünkre törő ellenfeleink hétköznapjait. A többi mordály tökéletesen belesimul a Star Trek Univerzum Sci-fi világába, mivel mindegyik a fantasztikus filmekből megszokott lézerfegyverek formájában ölt valóságot.

LÁTVÁNYVILÁG ÉS GÉPIGÉNY

Napjaink FPS-einek sarkalatos pontja a látványvilág és a hozzá szorosan kapcsolódó gépigény. Mivel a játék a Quake III Arena motorját használja, a folyamatos mozgáshoz szükséges géppark nagyjából megegyezik azéval. Sőt, hála a Raven programozóinak, az optimalizálásoknak köszönhetően szerényebb géppel is beéri (Celeron 300, TNT 1, 128 MB Ram). A képi világra egyetlen szavunk sem lehet, a motor adottságait messzemenőkig kihasználó alkotás nem szűkölködik az organikus alakzatokban és a nagyfelbontású textúrában, ám ennek ellenére hangulatában homlokegyenest különbözik az Arena színpompás és harsány világától. Szerencsére a tökéletes képi világ kidolgozása mellett a fejlesztőknek maradt idejük a Star Trek univerzumhoz illeszkedő hanghatások megvalósítására is. Egyetlen negatívumként a motor sajátosságaiból eredő hibát említhetném, miszerint az Aureal kártyákon kívül nem támogat mást, így az SB Live tulajdonosoknak le kell mondaniuk a 3D-s hangzásról. A készítők ígérete szerint ezt a hiányosságot patch formájában orvosolják majd.

MULTIPLAYER ÉS ÖSSZEGZÉS

Ha valaki manapság valami igazán maradandót szeretne alkotni, akkor mindenképpen nagy hangsúlyt kell fektetni a többjátékos módra. Ezt az opciót – mint ahogy azt már említettem – a STEF sem nélkülözi. A játékmóddal szembeni elvárásaim nagyok voltak, hiszen a motor és a fizika adott volt. Szerencsére ebben a pontban sem kellett csalatkoznom, s bár elmaradt ugyan a Quake III Arenától, a végső megdicsőüléstől csak egy hajszál választotta el. A szokásos gépi ellenfelek ellen vívott harcokon kívül lehetőségünk nyílik csapatjátékra, illetve Capture the Flag vagy hagyományos Dathmatch-partik vívására. Az Elite Force-ban az Arenához hasonlóan integrálhatunk különböző játékmódokat is. Jelen pillanatban ezekből egyetlen egyet sem találtam az interneten, de biztos vagyok benne, hogy a játék népszerűsége munkára ösztönzi a fanatikusokat, akik a napokban biztos kirukkolnak a Star Trek Jailbrake-kel, vagy Rocket arenával.

Mindent összegezve az utóbbi évek legjobb FPS-ével állunk szemben. Ha nem lenne Half Life, akkor single módban nem találna legyőzőre csakúgy, mint multiban, mely téren szerintem csak a QIIIA jobb, mint címszereplőnk. Mindezek tükrében bátran ajánlom az őszi estékre és a hétvégi többjátékos összecsapásokra. A Borgok legyenek veletek…

Sasa

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.eliteforce.net
startrekvoyager.org

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

92

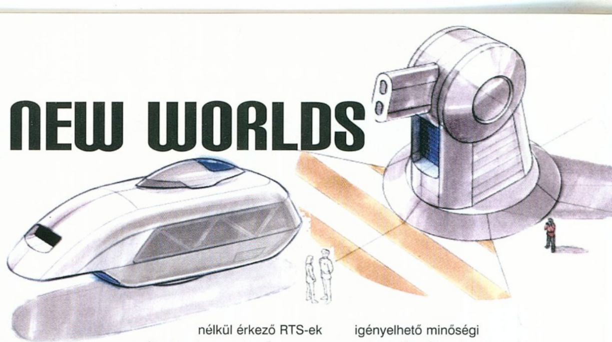
Mind tökéletes.

A világ legnagyobb monitorgyártójaként a Samsung Electronics arra törekszik, hogy az innovatív megoldásokra épülő termékek alkalmazása természetes igény lehessen. A számítógép-monitorok evolúciójában a sík képernyőfelület a precizitás megteremtője. A Samsung fejlesztéseinek középpontjában a végfelhasználó áll, ezért kibővítettük a síkképcsöves termékválasztékunkat. A legkorszerűbb technológia mostantól mindenki számára elérhető.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.hu

STAR TREK: NEW WORLDS



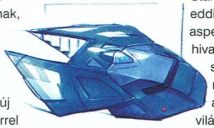
StartBox

Fejlesztő: 14 Degrees East
Kiadó: Interplay
Web: www.14degrees.com

HÁTTÉR

Ez a Galaxis nem elég kettőnknek... hármunknak... no meg a Borg

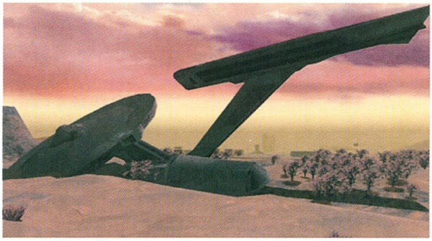
A Star Trek-rajongók valószínűleg elégedettséggel veszik majd tudomásul, hogy a Galaxis három legerősebb nagyhatalmának határvidékén elhelyezkedő Semleges Zónában a feszültség ismét növekszik. A jelenség hátterében - mint a múltban már oly sokszor - ismét csak a kétszínű Romulánok állnak, akik a vonatkozó nemzetközi egyezmények tiltása ellenére új szubtéri fegyverrel kívánnak kísérleteket folytatni. A szerződésszegéseket nem különösebben toleráló, s az amúgy sem türelmes diplomáciájukról híres Klingonok azonban közbelépnek, s a tűzharcban a "Shiva" kódnévre hallgató Romulán találmány is megsemmisül. A Shiva elvesztése okozta veszteséget a felrobbanásakor bekövetkező katasztrófa csak tovább súlyosbítja, ti. a létrejövő szubtéri hasadás mérete többszöröse az eredetileg tervezettnek: az emberi ésszel felfoghatatlan méretű erők játékaként egész bolygók pozíciója változik meg, s szinte a semmiből új rendszer jön létre. A stílusosan Tabula Rasa névre keresztelt felfedezetlen tartomány planétáinak felszíne ráadásul rendkívül gazdag azokban a nyersanyagokban, amelyekre mindhárom vetélytársnak égető szüksége van, így a galaktikus háborúk sorának története várhatóan új fejezettel gazdagodik majd. Lássuk hát, hogy a komputerizált Star Trek saga legfrissebb epizódja képes-e igazi meglepetésekkel szolgálni...



NEHÉZSÚLYÚ VETÉLYTÁRSAK

Eretnek gondolatok a motiváció fontosságáról

Az intróból kibontakozó - valljuk be, nem túl eredeti - történet könnyedén szolgálhatna újabb szokványos, Star Trek témájú RTS alapjául, ám a New Worlds nevéhez méltóan eddig felfedezetlen vizekre merészkedik. Ez a valós idejű stratégia ti. elődeitől, a kizárólag az űrcsatákra koncentráló StarFleet Commandtól és Armadától eltérően a felszíni hadviselésre helyezi a fő hangsúlyt. Az Új Világok sajátos megközelítése révén egyúttal a Star Trek univerzum eddig soha nem látott aspektusait is feltárni hivatott, hiszen akár a sorozatokat, akár a mozifilmeket vesszük alapul, az inkább a világűr radioaktív nebuláinak villódzásától elvakított rajongók grandiózus méretű földi összecsapásokat eddig nemigen láthattak. Az RTS-ek fejlődését nyomon követő olvasóink persze joggal mondhatják, hogy a sci-fi témájú valósidejű stratégiák már a legkevésbé sem számítanak újdonságnak, sőt, az utóbbi idők különösképpen bő termését (ld. Ground Control, Earth 2150, Dark Reign II) látva egyes lelkes játékosok már-már a túladagoltság kellemetlen tüneteit is felfedezni vélik magukon. Amellett, hogy igazat kell, hogy adjak azoknak, akik meglehetős szkepticizmussal szemlélik az ilyesfajta, különösebb hírverés nélkül érkező RTS-ek esélyeit az igencsak erős mezőnyben, mindenképpen fel kell, hogy hívjam a figyelmet egy, a program sikerében rendkívül fontos szerepet játszó tényezőre: a játékos motiváltságára. Hiába ugyanis a fenomenális grafikai megvalósítás és a létező legletisztultabb interfész is, ha az egész játék alaphangulatát döntően meghatározó háttér, a történéseknek keretet adó világ gyalázatosan gyengén kidolgozott (pl. ld. a fent említett GC-t). A játékos előzetes motiváltságának kialakításában jeleskedő Star Trek programok minden esetleges technológiai hiányosságuk ellenére ezért is számíthatnak jóval nagyobb sikerre, mint a 3D-s programozás legújabb eredményeit hasznosító konkurenseik. A New Worldsnek tehát amellett, hogy azért el kell érnie egy manapság már joggal igényelhető minőségi szintet, látszólag nincs is más feladata, mint hogy visszaadja azt az utánozhatatlan Star Trek hangulatot, amire a rajongók igazán várnak. A legfontosabb kérdés tehát az, hogy az Új Világok képes-e megfelelni ennek az alapvető elvárásnak?



KLINGONOK VS. FEDERÁCIÓ VS. ROMULÁNOK

A választás keservei

Sajnos a válasz korántsem egyértelműen igenlő. Pedig a látványos intrót követően a három szembenálló nagyhatalom (Klingonok, Federáció, Romulánok) közötti választási lehetőség ígéretesen indítja a játékot, ráadásul a fejlesztők a nehézségi fok beállítását is rendkívül ötletesen oldották meg, hiszen az az egyes fajoktól függően változik, a Romulánok esetében éri el maximális komplexitását. Sajnos a nehézségi fokon túl a választható fajok közötti különbségek csak igen kevéssé észrevehetők: habár minden oldalt egyedi grafikai

megvalósítás jellemez, a felhasználható technológiai vívmányok a neveken kívül vajmi kevéssé térnek el egymástól. Az üdítő kivételek között elsősorban a Federáció által alkalmazott mobil pajzsgenerátor, a Klingonok óriási diszruptor ágyúja és a Romulánok álcázó berendezéssel is ellátott "Lopakodó" tankja említhető. Ezektől a különlegességektől eltekintve nyoma sincs pl. a StarCraftet vagy Dark Reign II-t jellemző változatosságnak: a bázisokat alkotó épületek, ill. az általános célú egységek (amelyek ötletes módon a rovarok kaptártársadalmának mintájára dolgozó, szállító és építő "méheknek" neveznek) szinte kivétel nélkül megegyeznek valamennyi faj esetében.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

startrek.com
www.homestead.com/entrex

GRAFIKA, HANGOK ÉS INTERFÉSZ

Látomások, zörejek és hatások a szubtérből

Grafika szempontjából a New Worlds közvetlenül az RTS-ek élvonalában foglal helyet, s habár az Activision féle Battlezone II, vagy Dark Reign II színpompás környezeteinek színvonalát nem sikerült felülmúlni, a Tabula Rasa rendszer bolygóinak változatos felszíne több mint kielégítő látványt nyújt. Az épületek és egységek megjelenítése meglehetősen átlagosra sikeredett, bár az egyes járművek fluid animációja kétségkívül nagyon élethű hatást kelt. A fényeffektusok viszont egészen káprázatosak: a vakító robbanások, ill. a fegyverek által kibocsátott energiasugarak szinte már-már a mozifilmekhez hasonlatos feelinget árasztanak. Hanghatások és zene terén még egyetlen Star Trek játéknak sem volt oka szégyenkezésre, s nincs ez másképp az Új Világok esetében sem; különösképp az elektronikus betétekkel is megtűzdelt monumentális, szimfonikus háttérmuzsika érdemes a játékosok megkülönböztetett figyelmére.

A 3D-s kameramozgatás az Új Világok által alkalmazott felhasználói interfész talán legerősebb oldala: akárcsak a Shogunban vagy a DR II-ben, a fejlesztőknek ebben a játékban is sikerült nagyon hatékony, egér+billentyűzet alapú kombinációt létrehozni. Az egységek számára történő parancskiadás azonban meglehetősen nehézkesre sikeredett, már csak azért is, mert azok reakcióideje érthetetlenül lassúra lett állítva – a hamarosan megjelenő patch remélhetőleg orvosolja majd ezt a gondot, mert a program jelenlegi állapotában így már-már a körökre osztott stratégiák sebességét idézi. Ráadásul ez a nehézség elsősorban az emberi játékost sújtja, hiszen – mily meglepő! – a számítógép által vezérelt oldalnak nincsenek ilyesfajta gondjai az egységek kommandírozásával…

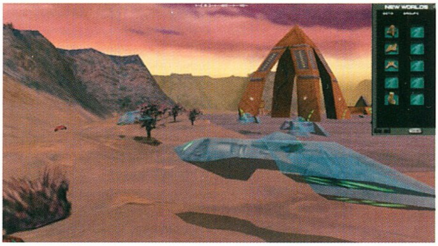
JÁTÉKMENET ÉS ÉRTÉKELÉS

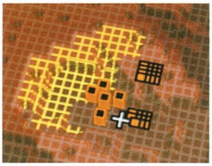
Új Világok helyett Régi Gyarlóságok

A New Worlds hiányosságai sajnos épp a legfontosabb területen, a játékmenet terén érhetők leginkább tetten. A program alapvetően a megszokott nyersanyaggyűjtés, építés, fejlesztés, terjeszkedés sémára épít, amelyeket néhány eltérő jellegű feladat (felderítés, lokalizálás, megsemmisítés, sőt, katasztrófa-elhárítás és válságmenedzsment!) igyekszik változatossá tenni. Eddig minden rendben is volna, azonban a fejlesztők által elkövetett hibák, amelyek legsúlyosabbika a technológiai fejlődés teljes hiánya (valamennyi találmány már az első küldetésben elérhető!), vagy pl. tisztjeink másodpercek (!) alatt befejeződő szakmai továbbképzései, a nem kevesebb mint hat (!) különféle nyersanyaggal való bűvészkedés és a küldetések alatt nem elérhető mentési lehetőség (ld. még Vampire – The Masquerade) nagyban csökkentik az Új Világok által nyújtott, egyébként így is átlagon felüli játékélményt.

Összegzésképpen elmondható, hogy a New Worlds szolid, naprakész technológiákat felvonultató valósidejű stratégia, amely azonban kétségkívül alulmarad a nagynevű vetélytársaival való összehasonlításban. Ha a sorozatos csúszásokat elszenvedni kénytelen program az eredetileg tervezett időpontban, kb. fél-, egy évvel (!) korábban, a Ground Control, a Dark Reign II és persze a nálam az év legjobb stratégiai játékának címére is pályázó Armada előtt érkezett volna, valószínűleg megtalálta volna az utat az RTS rajongók szívéhez, így azonban őszintén szólva kétlem, hogy a hozzám hasonló Star Trek fanatikusokon kívül bárki is komolyabb figyelemre méltatná. Sajnos a legfrissebb Star Trek témájú program nem nyit valódi kaput a címében is szereplő Új Világokra, sőt a meglévő régi határaiig sem kalandozik el igazán.

Joshua





HOMEWORLD: CATACLYSM

StartBox

Fejlesztő: Barking Dog
Kiadó: Sierra On-Line
Web: www.homeworld.net

Mindenütt jó, de a legjobb otthon – tartja a közmondás, pedig hát ez nem minden esetben van így. Itt vannak példának okáért a tavaly megjelent Homeworld hősei, akik több évszázados kényszerű száműzetés után megérkezvén az anyabolygójukra nem igazán tudtak örülni a rég elhagyott őshazának. A hosszú úton alaposan megtépázta őket a gyűlöletes Taiidan birodalom, mely magának kívánta fenntartani az űrutazás és a galaxis feletti uralom privilégiumát. A kriogén kamrákból előbúvó Kushan telepesek ismeretlen világban találták magukat, többnyire család és barátok nélkül. Ráadásul politikailag is megosztottakká váltak.

A Homeworldben elért sikereink tehát még közel sem jelentik a történet végét. A Cataclysm címet viselő félig-meddig folytatásban, félig-meddig kiegészítőben most egy klánt, ún. kiith-t kell segítenünk. A Somtaaw kiith nem szerzett magának dicsőséget a csaták során, a tagjai többnyire átaludták az egész háborút. Ennek pedig az az eredménye, hogy kezdésnek mindössze egyetlen bányászhajót kapunk, ami persze nagyon meglepő, hisz real-time stratégiai játékról van szó…

Merthogy RTS-sel van dolgunk, azt talán mondanom sem kell. A Homeworldöt készítő Relic tavaly bemutatta, hogyan lehet ezt a műfajt teljes 3D-be ültetni anélkül, hogy a cselekmény átláthatatlanná válna. Olyan kezelőfelületet dolgoztak ki, olyan kameranézeteket alkalmaztak, melyekkel az űrháborúsdi gyerekjáték. Vagy legalábbis az irányítása – végtére is nem volt könnyű visszafoglalni az anyaföldet. A Homeworld egyszerre kínált lebilincselő küldetéseket, kitűnő 3D-s grafikát, és nem utolsó sorban még színvonalas zenei betéteket is (a Yes külön a játékhoz szerzett egy számot). Érdekes ezek után megnézni, hogyan is fest a folytatás.

Amint az a fejlesztő nevével kapcsolatban feltűnhet, a Cataclysmet már nem a Relic készítette. Furcsállhatjuk, hogy teljesen ismeretlen cégnek adták oda a címet, ez azonban nem egészen így van. Bár a Barking Dog még nem tekinthet vissza jelentős múltra, ez nem jelenti azt, hogy a csapat kezdőkből állna. A kanadai team többek között a Counter Strike-on is dolgozik, s mellesleg egyazon irodán osztoznak a Relickel, úgyhogy az eredeti alkotók folyamatosan ellátták őket tanácsokkal és javaslatokkal.

A Barking Dog új színt vitt a játékba – s rögtön hozzátehetjük: sikerrel. Néhány elemet megváltoztattak, néhányat leegyszerűsítettek, és ez határozottan a játék előnyéül szolgált. Mondhatni: már az előző résznek is így kellett volna festenie – pedig már azt is örömmel fogadtuk.

Hogy az imént miért csak „félig-meddig" folytatásnak neveztem a játékot, annak az az oka, hogy szinte teljes egészében az eredeti engine-re támaszkodik, de nem feltétel, hogy az első rész meglegyen. A Cataclysm lényege teljesen ugyanaz, mint korábban, csak épp tovább munkálták a „csiszolatlan gyémántot".

AZ ÚJDONSÁGOK

A változások boncolgatását talán kezdjük a grafikával. Mert hát ami elsőként szembe ötlik: látványosabb fény és „lensflare" effektusok kápráztatják el a játékost, a robbanások is erőteljesebbek. Azután ott vannak az újfajta nézetek. Bár az a Homeworldben is megoldható volt patch segítségével, hogy egy-egy hajó belső nézetéből lássuk a dolgokat, most ez már alapban benne van a játékban. Amikor ott repülünk a csaták sűrűjében, akkor lehet csak igazán kivenni, hogy az alkotók milyen mesterien koordinálták az űrhajók mozgásait, nem szólva arról, hogy az óriási anyahajók csak testközelből nyűgözik le igazán az embert. A villogó fények, a mozgó alkatrészek már a Homeworldben is sokat dobtak a hangulaton, de ezúttal az összkép még jobb, a gépeket szemlátomást igényesebben munkálták ki.

A legfontosabb nézet, a Sensor Manager (az adott küldetés 3D-s térképe) is megújult. Egyrészt vizuálisan, hiszen ezúttal a „mélység" is ábrázolva van (a tájékozódás megkönnyítése érdekében a Homeworld Cataclysmben továbbra is meg lehet különböztetni, mi van „fent" és mi van „lent", ami nem egészen élethű momentum az űrben, viszont nagyon hasznos), s vonalvektorokból alkotott „kockák" jelzik a szenzorjaink által belátott terep határait; másrészt taktikailag is változott, hiszen minden mozdulatot, beleértve a célba vételt is, el tudunk végezni a Sensor Managerből. Opcionálisan egyébként a régi nézet is választható – már ha valaki nem tudná megszokni az új formátumot.

Ráadásul nem ez az egyetlen, amiben a játékmenet módosult. Legutóbb egy kicsit elvetették a sulykot azzal, hogy túlságosan is görgettük magunk előtt az eredményt. Ha jók voltunk az elejétől fogva, akkor szépen haladhattunk, fejlődhettünk tovább, viszont ha hibáztunk, utána nehezen sikerült visszaállni a rendes kerékvágásba. Inkább érdemes volt visszatölteni az állást, mint folytatni a gyengébb eredményt. Most a küldetések nincsenek annyira kiszámítva, tehát a rossz döntések után is egyenesbe lehet jönni. S hogy minek köszönhető mindez? A következő jellemzőknek.

A parancsnoki hajónk most szerencsére mobil. Nem kell hátrahagynunk szabad prédának, amikor a haderőt valami távoli csatához kell átcsoportosítanunk, illetve mindig a nyersanyaglelőhelyek közelébe irányíthatjuk.

A bányászat szintén fejlődött. Már nemcsak aszteroidákat lehet szétbontani, hanem például a csillagködökből is tudunk nyersanyagot nyerni, nem szólva a ritkán fellelhető, s épp ezért igen értékes különleges kristályokról. Ezek olyan jelentős erőforrást

jelentenek, hogy magára a parancsnoki hajónkra kell szállítanunk őket. Ez mellesleg némi kockázatot jelent, mert nagyon sérülékenyek, s így könnyen felrobbanthatják a szállító konvojunkat.

Ezúttal nincsenek mérnök hajók. A fejlesztés magán a parancsnoki hajón folyik: a technikai fejlődésével folyamatosan új modulokat építhetünk ki a fedélzeten. Minden egyes új technológia kifejlesztésével a hajónk egy-egy új modullal bővül - igaz, ezzel egyetemben új célponttal is, amelyet az ellenség felrobbanthat.

Nos, nagyjából ezeknek tudható be, hogy nem lehet úgymond elakadni, de a készítők ezen kívül is számos okos újítást alkalmaztak. Például nem kell állandóan feltankolni a hajókat – hála istennek... pontosabban a Barking Dognak! A hosszabb utazásokat, az unalmas bányászgatást, hajóépítést – ha épp nincs harci feladat – könnyedén átugorhatjuk, merthogy gondoskodtak időgyorsító billentyűről. Az AI-n is megfigyelhető némi változás. A támadó hajók jóval agresszívebbek, ezzel szemben a védekezők taktikusabbak, vagyis igyekeznek a legerősebb támadót megsemmisíteni. Végül még egy adalék: ezúttal útvonalakat is megadhatunk. Waypointok lerakásával elintézhetjük, hogy az egységeink kikerüljék az ellenséget vagy az aknamezőket, illetve járőröket helyezhetünk el a fontosabb pontokon. Megadhatjuk tehát, hogy a hajók csak végigmenjenek az úton, avagy ide-oda cirkáljanak, netán körbe-körbe menjenek.

A TECHNIKAI FEJLŐDÉS

A játék - történetét illetően - 15 évvel játszódik a Homeworld után, s ez jól érzékelhető a használható technikán. Jóllehet a Kuun-Lan nevű bányászhajónk kezdetben nem igazán büszkélkedik elrettentő erővel, ez csak azért van így, hogy a sztori kellően látványosan bontakozzon ki. Ahogy telepítjük az új hangárokat és modulokat, a bányászhajóból szép lassacskán igen komoly hadi gépezet fejlődik ki.

A játékban szerepel néhány régi hajó is az első részből (bár azok is új tulajdonságokkal), ám többnyire vadonatúj gépekkel csatázhatunk. 18 új hajó és 25 új technológia szerepel: ez meglehetősen „beszédes" adat. Mindjárt kezdésnek megkapjuk a jófajta „Acolyte" vadászgépeket. A Somtaaw kiith ezek technológiáját a Bentusi fajtól vásárolta (hogy ellen tudjanak állni a kalóztámadásoknak), s az idegen hatás bizony meglátszik a gépen. A mérnökeinkkel kifejleszthetünk olyan új technológiát, amellyel egy-egy Acolyte egymáshoz csatlakozhat, s így együtt megnövelt tűzerejű gépet képeznek.

Vagy hogy egy másik érdekességet említsünk, a későbbiekben az ellenség megtévesztésére is van lehetőség. A „Mimic" hajók azzal a képességgel rendelkeznek, hogy holografikus képet varázsolnak maguk köré, és az ellenség radarját is be tudják csapni. Alakot váltva nem csak hogy elvegyülhetnek a másik fél sorai közt, de megtehetik azt is, hogy aszteroidának álcázva magukat bevárják a támadáshoz ideális pillanatot. Az ellenségnek fejlett radar-technológiára van szüksége, hogy ki tudja szűrni ezeket az átalakuló művészeket. Ami pedig még ezeknél is alattomosabb fegyver, az a „Leech" drone. Ez a pióca szó szerint kiszívja a megtámadott hajó erejét. A gép teljességgel láthatatlan a hagyományos szenzorok számára, többnyire az áldozata már csak akkor veszi észre, amikor már késő. Átégeti az ellenséges hajó oldalát, s egyszerűen űrszemetet varázsol belőle, de ami még jobb: elszívhat a raktérből nyersanyagot.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.barking-dog.com
www.strategyplanet.com/homeworld
well-of-souls.com/homeworld/hws
hwg.gamespage.com
www.taiidan.co.uk
www.relicnews.com

VÉGSZÓ

Persze az ellenséget sem kell félteni. Ezúttal félelmetes idegen fajjal kell megküzdenünk. Hasonlóan a Star Trek-féle Borghoz, a Beast képes asszimilálni bármilyen technológiát a hadseregébe. Nem csoda tehát, hogy az erőviszonyok kiegyenlítettek, végtére is ugyanolyan hajók harcolnak egymással.

Itt jegyzem meg: taktikailag nagyjából ugyanazok az irányelvek mérvadók, mint korábban. Nem csak több hajót, hanem több szakaszt is érdemes létrehozni, és a formációknak nem csekély jelentőségük van – főleg, ha különböző típusú hajókat akarunk egyben tartani. A hajók mérete, sebessége, fegyverzete határozza meg elsősorban, hogy milyen alakzatot érdemes felvenni velük. (A játék fansite-jain rengeteg tippet lehet találni ezzel és az egyéb taktikai fogásokkal kapcsolatban.)

A Homeworld Cataclysm összesen 17 egyjátékos küldetést tartalmaz: ez hasonló szám, mint ami az elődben volt, ám egy-egy küldetés jóval hosszabb. A missziók többféle műveletből állnak: támadást kell visszavernünk, kísérnünk kell egy-egy hajót – ahogy az már az ilyen játékokban szokás. Természetesen a játékot hálón keresztül is lehet játszani, ahol persze az ellenséget is választhatjuk, és valamennyi technológia már alapból bevethető.

Összegezve a Cataclysm minden tekintetben fejlődésnek tekinthető. Úgy a szemünknek, mint a fülünknek nagyszerű élményt nyújt (pedig most nincsenek híres előadók a zeneszerzők között), és még az agyunkat is megmozgatja. Ideális folytatás.

V.Z.

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

PII233, 32MB RAM, 150MB HDD, D3D, 3DFX

90

SUDDEN STRIKE

StartBox

Fejlesztő: Fireglow
Kiadó: CDV Software
Web: www.suddenstrike.com

Nincs új a nap alatt – kezdhetnénk a teljesen megszokott bevezetővel, ami mellesleg azt is jelzi, hogy ez utóbbi téren sincs új a nap alatt. A bevezetőkhöz hasonló a helyzet a real-time stratégiák népes mezőnyében is: a fejlesztők rendszerint forradalmi változásokat és elképesztő újításokat ígérnek, továbbá toronyórát lánccal – aztán amikor az egyszeri játékos megnézi az alkotást, amelynek az előzetesek szerint kábé olyan korszakos jelentőségűnek kellene lennie, mint mondjuk a futball-labdának, enyhe szkepszissel hümmög néhányat, aztán visszasiet derék zergjeinek ölelő karjaiba.

A Sudden Strike esetében azonban első nekifutásra másképp festett a helyzet. Kezdődött a teljesen ismeretlen orosz fejlesztők személyével (mint a Hidden and Dangerous is bebizonyította, a húszméteres körzetben való ismeretség nem feltétlenül hátrány), aztán folytatódott a témaválasztással, jelesen a II. világháború különféle hadszíntereivel. Ez a miliő ugyebár a manapság már kissé divatjamúlt körökre osztott stratégiák (ld. Panzer General, Eastern Front és társai) sajátja, ha jól emlékszem, real-time-ban a Close Combat-sorozatot leszámítva nem próbálkozott ilyesmivel még senki. Mindez a különféle -craftok, Conquerek és egyéb gyanús időrabló képződmények grafikai megvalósításával, azaz jó kis izometrikus ál-3D-ben – első hallásra ez vagy igen vidám jövőt, vagy sűrű anyázást ígért. Anélkül, hogy különösebben hangulatot akarnék kelteni így elöljáróban, maradjunk annyiban, hogy nem lett belőle egyik se.

PÁR DOLGOT KIHAGYUNK...

A C&C-klónokon edződött játékos vérmérséklettől függően sűrű csuklással, avagy a fejlesztők nőnemű rokonságának emlegetésével fogja konstatálni, hogy a játékból teljes mértékben kimaradt a kategóriában már szinte elengedhetetlen bányászat/fejlesztés/termelés triumvirátus. Történt ez márpedig abból az okból, hogy a szerzők ezt a sallangot ebben a „végtelen taktikai lehetőségeket kínáló játékban" (ez az ő definíciójuk a Sudden Strike-ra) teljesen feleslegesnek tartották – sutty, pusztuljon! Részemről nem hullajtottam emiatt különösebben nagy könnyeket, bár azt azért tegyük hozzá, hogy a kategóriának ez a jellegzetessége csak növelte a kombinációs lehetőségeket. A könnyek a

„taktikai" jelzőtől kezdtek el potyogni. Különösebb taktikáról ugyanis nem lehet szó: a pályák ugyan az ígéretekhez híven tényleg sokkal nagyobbak, mint mondjuk Zergfalván, de attól függetlenül majd mindegyikre jellemző, hogy egyetlen módszerrel lehet megnyerni őket. A módszert pedig Attila vagy Dzsingisz kán elveszett hadtörténeti művei ihlethették, mivel abban áll, hogy elpusztítunk mindent, ami előttünk van. A hab a tortán persze az, hogy a csapatok kiindulási helyzete minden egyes pályán fix – nesze neked, taktika!

...PÁR DOLGOT MEG BETESZÜNK!

...de minek, folytathatnánk az előbbi gondolatot, hiszen most rátérünk a küldetésekre és a hadjáratokra. Küldetésekből van egy közepes csokor (a száraz adatok szerelmeseinek: 15), amelyekben egy-egy taktikai feladatot kell megoldanunk, néha azzal a színesítéssel, hogy a játék időre megy. Ugyan nem szép húzás, hogy az egyedi küldetésekben nem választhatjuk meg, melyik félt akarjuk irányítani, de ha magukat a feladatokat nézzük, akkor az ötletek előtt tényleg le a kalappal! Van itt minden, mi a számítógépes tábornokok szem-szájának ingere: hol fél órán át kell feltartanunk egy francia páncélos-zászlóaljat, hol Katyusákat lopunk a német mérnökök szellemi épülésére, netán éppen francia partizánokkal tisztítjuk meg a beérkező angolszász ejtőernyősök előtt a terepet. A küldetések megnyerése néha időhöz, néha pedig bizonyos egységek biztosításához kötött (például az említett Katyusákat nem illik elveszteni). Maguk az ötletek remekek, a pályatervezéssel azonban már akadnak bajok. Az odáig még rendben is volna, hogy az egyes küldetések esetében a szerzők mindent elkövettek annak érdekében, hogy halálra szívassák a játékost.

Vegyük például a német hadjárat egyik aranyos kis epizódját: dicső csapataink észak felé törnek előre a rozoga hídon keresztül, de néhány bátor (vagy inkább botor) tisztünk négy dzsipen túlságosan előreszaladt. Az első felvonásban őket kell biztonságba helyeznünk a déli részen (lényeg, hogy legalább egy dzsip a játék végéig megmaradjon), majd következhet az északra fekvő város megrohamozása. Mire kettőt pislantanánk, a hidat Ivánék Gonosz Sturmovikjai lebombázzák. Némi időráfordítással ugyan műszaki csapataink helyreállíthatják, de abban a pillanatban, mihelyt elindítjuk a tiszteket dél felé, természetesen megint lerombolják. A tisztek és a főerők közötti területre nemsokára vidám T-34-esek hordái zötyögnek be, a híddal szemközti stratégiai magaslaton pedig páncéltörő lövegek várják szeretettel a német turistacsoportokat. Ez igen vidám felállás, és tényleg korrekt kihívást is jelent a játékosnak – első alkalommal. Másodjára már nem annyira, lévén nem csak a játékos csapatainak kiindulási pozíciója azonos egy adott küldetésen belül, hanem a gépi ellenfélé is. Azok a páncéltörő ágyúk mindig ugyanott állnak, azok a T-34-esek mindig ugyanott jelennek meg és így tovább. Ráadásul az a bizonyos AI szemlátomást csak szökőévekben vetemedik arra, hogy mozgassa a csapatait (ha a játékosnak védelmi feladata van, akkor viszont mindig ugyanazon az útvonalon fog támadni). Ebből adódóan a pályákat szépen meg kell tanulni – nincs itt szükség semmilyen taktikára, legfeljebb annyira, hogy állandóan egy-két halálra ítélt gyalogost

futtatunk a csapataink előtt, akik felfedezik, hogy hol állnak az ellenség ágyúi vagy melyik épületbe fészkelték be magukat a gyalogosai. (Milyen kár, hogy ők már csak posztumusz értesülhetnek róla...)

Mellesleg az izgalmak szempontjából pedig nem volt különösebben jó ötlet, hogy a küldetések közben bármikor lehet állást menteni. Ha már lehet, akkor miért is ne éljek vele?! Jó, tudom, hogy ez a gyengék fegyvere, viszont viszonylag egészséges szinten tartja a vérnyomást, és a billentyűzet elgurult darabjait sem kell fél órán keresztül szedegetni a földről.

A küldetések kapcsán viszont van még egy jó és egy rossz hírem. A jó az, hogy a gonosz és pénzéhes kiadók jó szokásával ellentétben nem kell várnunk fél évet a küldetéslemezre: a játék doboza már eleve tartalmaz egy mission CD-t is, amely további 20 küldetést rejt. A rossz hír pedig az, hogy a fentebb elmondottakból kifolyólag ezekkel is csak sűrűbben vagyunk, de nem többen.

Ezzel át is térhetünk a campaignre, amelynek ugyebár illik lennie egy stratégiai játékban. A fejezetcím után elhangzott találós kérdés („de minek?") talán már előrevetítette, hogy mi a véleményem ennek a Sudden Strike-ban sikeredett megvalósításáról. Tényleg nagyon kellemes, hogy indíthatunk külön német, nyugati szövetséges vagy szovjet hadjáratot; az is roppant dicséretes, hogy nem az egyes missziókat játszhatjuk le szép sorjában; az meg pláne jó, hogy a hadjáratok küldetései valamivel összetettebbek, mint az egyedi missziók. A campaignnel kapcsolatban azonban a szerzők szemlátomást nem tudták eldönteni, hogy a Panzer Generalban látott módszert kövessék-e (a megmaradt csapatok az egymás után következő csatákban egyre nagyobb tapasztalatra tesznek szert, illetve idővel egyre jobb minőségű fegyverek állnak hadrendbe), vagy mondjuk a Red Alert-receptet (tudniillik összefüggő történetbe ágyazzák a küldetéseket). Sikerült kiválasztani a legrosszabb módszert: egyiket se. A campaignek küldetései között a leghalványabb összefüggés sincsen (már ha nem számítjuk annak azt, hogy a következő csak akkor jön, ha megnyertük a mostanit). A veszteségek abszolút nem befolyásolják a következő küldetés sikerét, lévén az egységeket nem visszük tovább magunkkal. (Ennek tudatában igen szórakoztató, hogy a fél órás időlimittel zajló csatákban is buzgón számolja a tapasztalati pontjaikat.) Ebből adódóan a „történet" úgyszintén nuku, bár 2-3 sikeres küldetés után egy-egy rövidebb videó azért feltűnedezik, de szerintem ezeket csak azért rakták bele, mert látták, hogy más játékokban is vannak ilyenek. A Sudden Strike campaignje tehát nem más, mint újabb küldetéslemez, amelynek egyes darabjait csak egymás után játszhatjuk végig.

NEM CSIPET CSAPAT

A Sudden Strike-ban a háború két hadszíntéren folyik: a földön és a levegőben (hajót eddig még nem láttam, de ha véletlenül a cikk közben feltűnne egy a horizonton, akkor arról mindenképpen értesítelek benneteket). Az utóbbiak szerepe mondjuk meglehetősen csekély, lévén a szerzők csak néhány küldetésben adtak lehetőséget valamilyen alant kóválygókat támogató légi akcióra. Ezekből négy fajtával találkozhatunk:

Felderítés: a gép(ek) jó hosszú ideig a pálya kijelölt pontja körül köröz(nek), mi pedig megfigyelhetjük az alant megbúvó ellenséges csapatokat, amelyekre így szomorú percek várnak.

Utánpótlás: A pálya megadott pontjára utánpótlást tartalmazó ládákat dobhatunk le, amelyekből alkalomadtán műszaki/ellátó egységeink feltölthetik készleteiket.

Légideszant: Ejtőernyősöket dobhatunk le. Szép hosszú vonalban...

Bombázás: Ideális módszer nehézségeket okozó helyek kipucolására. A szövetségesek egyik küldetésében például gyakorlatilag nem is szükséges lépni a földi csapatokkal – egy-két felderítő repülés után egész egyszerűen le lehet radírozni minden célpontot.

A küldetések persze nagyrészt a földön fognak eldőlni. A földi egységekből a doboz szerint több, mint 100 különböző fajta található a játékban. Én ugyan nem számolgattam utána, de gyanúm, hogy ez mindhárom fél típusaiból jött össze. (Nem mintha kevesellném, de azért a paletta a Panzer Generalban ennél azért jóval szélesebb.) Használatuk alapján három főbb csoportra lehet osztani őket:

Gyalogság: Az ellenséges gyalogság ritkításán kívül fő feladatuk a felderítés, lévén az ő látótávolságuk a legnagyobb. (Fentebb már említettem a halálra ítélt gyalogos klasszikus módszerét.) Ezenkívül kisebb csoportok ideálisak a fák árnyékában vagy a városok utcasarkán meghúzódó tüzérségi egységek elcsitítására. Ez többek között azért is tökéletes megoldás, mert az ágyú épségben marad, így egy-két gyalogosunk elfoglalhatja, és – mindenféle különbözeti szakvizsga nélkül – azonnal üzembe is helyezheti. Gyalogjaink ezenkívül megszállhatnak különböző épületeket, bunkereket is, ahol valamelyes fedezéket kapnak az ellenség tüze elől. Teherautóra ültetve gyorsabban mozgathatjuk őket, szem előtt tartva persze, hogy ezek páncélozottsága azért erősen tart a nullához.

Tüzérség: Több fajtája is van (tábori, páncéltörő- és légvédelmi ágyúk), a nevük egyben meghatározza a céljukat is. Ettől függetlenül például a 88-as légvédelmi ágyúk is vadul durrogtatnak egyetlen kósza ellenséges bakára is (a legjobb az, hogy néha még el is találják!), ha az alapállapotban aktív automatikus tüzelésüket ki nem kapcsoljuk. Közös jellemzőjük, hogy látótávolságon túlra is lehet tüzelni velük, ami így elmondva

természetesen kissé ökörség, mindenesetre az a bizonyos „háborús köd” (Fog of War) effektus így működik a játékban. Az ágyúk sajátossága, hogy a magyar futballistákhoz hasonlóan arra tudnak lőni, amerre néznek. Nem árt tehát alkalmasint a célpont várható feltűnésének irányába fordítani őket. (Ez a sajátosság természetesen a lecsendesítésükben is felhasználható, mikor is két irányból cserkésszük be őket.) A páncélosok elhárításán kívül ideálisak olyan fedezékek amortizálására, ahová a gonosz ellenséges gyalogok befészkelték magukat. (Én már csak sportból is le szoktam bontani a városok szélén álló házakat...) A valóságban a kisebb kaliberűeket a személyzetük is mozgathatta, a Sudden Strike-ban viszont csupa herkulesi erővel megáldott emberke van: ketten is elvonszolnak egy három tonnás ágyút... Ez a mozgatás azonban nem kimondottan szélsebes, a művelet valamelyest gyorsabb, ha a lövegeket a gyalogsági szállítójárművek után akasztva mozgatjuk új állásukba. (Ilyenkor - szintén sajátos módon - viszont gyalogosaink sem fel-, sem leszállni nem tudnak róluk.) A játék legbájosabb tüzérségi egysége a Katyusa, amely egyszerre akár 16 rakétával is lőhet tüzet viszonylag nagy területre (minél távolabb van, annál nagyobb szórással) – a célterületen SOHA nincs többet gond...

Páncélosok: Értve ez alatt a tankokat, páncélautókat és rohamlövegeket. Egyrészt ugyebár mozgó tüzérségként üzemelnek, másrészt géppuskáikkal üde rendeket vágnak a gyanútlanul összecsődült gyalogosok közé. Viszont abszolút nem egészséges számukra a páncéltörőkkel való viaskodás, a páncélököllel felszerelt gyalogság, illetve a városok ép házainak ablakaiból hulló Molotov-koktél. A szerzőkben szemlátomást még munkálhatott a megboldogult szovjet éra néhány beidegződése, ugyanis a T-34-esekkel való adok-kapokban rendszeresen a Tigriseim húzták a rövidebbet (arról már nem is beszélve, hogy ebben a játékban az orosz tankoknak nagyobb a lőtávolsága!), míg a Panzer II-eseket géppuskákkal szokták kilövöldözni. (Grrrr...)

Ezenkívül még két különleges egységet találunk a hadrendben. Az ellátó/műszaki alakulatok

kulcsfontosságú szerepet játszanak. Egyrészt egyfajta mozgó utánpótlási vonalként ezek szállítják a lőszerutánpótlást az egyes egységekhez, továbbá a megrongálódott (75%-nál kevesebb „életerővel” rendelkező) alakulatokat „megjavítják”. Ezenkívül utász feladatköröket is ellátnak: tankcsapdákat telepíthetnek, megjavíthatják a megrongálódott hidakat, vagy akár pontonhidakat is építhetnek a folyók egyes részei felett (már persze AZOKON a részeken, ahol a pályatervezők úgy gondolták).

A másik spéci egység az egészségügyi teherautó, ahol a megrongálódott gyalogosokat „javítják”. Mint azt a katonái felett tyúkanyóként őrködő jó öreg Zsukov tábornok is mondotta egykoron Eisenhowernek: „terem az ember, mint a dudva” – szóval a sebesültek istápolása szokott a legutolsó gondom lenni. (Leszámítva a szövetséges hadjárat egyik küldetését, amikor is viszont muszáj használni őket,

különben az egész deli sereg fél percen belül elhalálozik.)

A kezelőfelületre teljesen felesleges szót vesztegetni: aki látott már hasonló stílusú játékot, az kábé egy percen belül otthon fogja magát benne érezni. Már csak azért is, mert itt is megvan az útkereső algoritmusnak az a jó szokása, hogy távolabbra történő mozgatáskor tud rövidebb utat is az erdőn keresztül. A legjobb viszont az, amikor több csapatot jelölünk ki egyszerre: a kiinduló állapotot ugyanis egyfajta hadrendnek értelmezi, és nagyjából ugyanezt a felállást próbálja a kijelölt célban is összehozni. Az egységeknek természetesen nemcsak az épületek és a növényzet jelentenek terepakadályt, hanem – hozzáteszem: logikusan – a többi csapat is. Ez mondjuk két Joszif Sztálin II tank esetében mondjuk érthető, a „többi csapatba" azonban beletartoznak a gyalogosok, így ha Grisa mondjuk valamelyik híd közepén álldogálva szemlélődik, akkor egy komplett páncéloshadosztály kénytelen várakozni, amíg befejezi az elmélkedést... (Mondjuk Jürgennel nem lenne ilyen gond, az ellenséges gyalogosokat ugyanis szépen ki lehet lapítani – leszámítva azt az esetet, ha nem kapcsoltuk ki az azonnali tüzelés opciót, akkor ugyanis a tankok annak a rendje s módja szerint tüzet nyitnak rá, és mire a Valhallába küldik, természetesen szét is lövik maguk előtt a hidat...)

Különösen érdekes dugók szoktak kialakulni erősítés érkezésekor. Kezdődik már magával az érkezéssel, arról ugyanis nem szól semmilyen fáma, hogy mikorra is várható – meglátásom szerint mindig pont akkorra, amikor elvesztettük az első hullám háromnegyedét. Ez már önmagában is sajátos feelinget hordoz, az meg szinte magától értetődő, hogy 40-50 újonnan érkező egység akkora forgalmi dugót eredményez egyetlen másodperc alatt, mint egy elromlott lámpa a Körúton. Ezt persze néhány röpke perc alatt szép lassan ki lehet bogozni (hogy addig a pálya többi részén mi történik, azt inkább ne firtassuk), de néha azonnal mozgásba is lendülnek valami misztikus, csak a cudar lelkű pályatervezők által ismert célpont irányába.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

Suddenstrikenet.de
suddenstrikeonline.de
suddenstrike.notrix.de

Megint csak a dobozra hivatkoznék, amely azt állítja, hogy az engine akár 1000-nél több egységet is képes egyszerre kezelni a pályán. Ez tényleg roppant impozáns szám, a gond csak az vele, hogy épeszű ember nem óhajt ennyi egységet real-time-ban kommandírozni, ama egyszerű oknál fogva, hogy nem tud. (Egyébként ez az állítás is csak 90%-ig igaz, ugyanis a kilőtt roncsok pár másodperc múlva szépen köddé válnak.)

Ezek a hibák igencsak bosszantóak, de azért még hozzájuk lehetne valahogyan szokni – a legnagyobb gond azonban az egységekkel az, hogy a küldetés ismeretében nem mi választjuk ki, hogy milyenekkel indulunk harcba. Pedig ezt aztán igazán nem lett volna nehéz megoldani.

„A HÁBORÚ NEM JÁTÉK"

– szól a játék mottója, mely kijelentés azért rejt némi iróniát, mert esetünkben ez természetesen nem igaz. A Sudden Strike-ban a háború természetesen játék, még ha nem is olyan jó, mint amilyen lehetett volna. Az alkotóelemek pedig megvoltak ahhoz, hogy valami nagy durranás legyen belőle. A grafika tényleg nagyon kellemes, a környezet „teljesen interaktív" (így mondják szépen, hogy mindent szét lehet lőni), és a hangokkal sincs semmi baj (bár az aláfestő zene néha egész meglepő módon vált át kamarazenéből technóba). Az egészet sikerült eltolni a bebetonozott küldetésekkel, az enyhén gyermeteg AI-val és a koncepció teljes hiányában készült campaignekkel. Ennek fényében a játék kizárólag multiplayerben élvezhető, mikor is belső kis marhaságai mindkét játékost egyaránt sújtják...

Merem remélni, hogy lesz második rész, amelyben ezeket a baklövéseket orvosolják, mert a Sudden Strike jelen formájában nyomába sem ér elődeinek. Ha valaki II. világháborús játékkal akar játszani, akkor jobban teszi, ha marad a körökre osztott Panzer Generaloknál vagy Eastern Frontnál (vagy ha a real-time a heppje, akkor a Close Combatoknál, mert azok ugyan nagyon randák, viszont tényleg taktikai játékok), ha meg klasszikus RTS-re vágyik, akkor marad az önfeledt zergetőzés a Starcraftban.

Spot
spot@vogel.hu

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	29/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P233, 32MB RAM, 150MB HDD

76

NHL 2001

StartBox

Fejlesztő: EA Canada
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.nhl2001.ea.com

ERIC LINDROS IDEÁT VAN

Az Electronic Arts sportszekciója idén még nagyobbat dobott, mint eddig bármikor: elkészítették minden idők legjobb sportjátékát. A nyertes NHL2001 névre hallgat, segítségével pedig az idén 30 csapatosra (az újoncok a Columbus Blue Jackets és a Minnesota Wild) bővült Amerikai Profi Jégkorongliga küzdelmeibe kapcsolódhatunk be.

KÉTVONALAS LES, KIÁLLÍTÁSOK

Összesen 20 nemzeti válogatottból választhatunk, de akár Kelet vagy Nyugat, esetleg Észak és Dél legjobbjaival is jégre szállhatunk. A teljes választék tehát 54 együttesből áll, azonban új opcióként megkaptuk a saját csapat indításának a lehetőségét is; elnevezés, származási hely, mezek-logó kialakítása és játékosok létrehozása a feladat.

Az egyszeri mérkőzés, bajnoki szezon (csak NHL és saját csapatok szereplésével), rájátszás, torna és büntetőpárbaj módok mellett az internetes játék és az online liga megmérettetése idén még nagyobb szerephez jutott (sajnos a két utolsót még nem állt módomban kipróbálni), hiszen a tavalyi lassú vonalsebességet és túlterhelt szervereket az EA ígérete szerint végleg elfelejthetjük.

Természetesen játék előtt hasznos ellátogatni a konfigurációs menübe, amelyben újdonságként megjelent az „AI options" névre hallgató fül, melynek segítségével kezdő és haladó játékosok egyaránt saját szájízüknek megfelelő beállításokat végezhetnek el, így a számukra zavaró tényezőket akár ki is iktathatják. Tegyük fel, hogy a sporthoz közelebb álló szimulációt szeretnénk játszani. A cél érdekében több csúszkát is el kell mozdítanunk: elsőként a játék sebességét kell csökkentenünk, majd meg kell növelnünk a játékosok fáradékonyságát (így juthatnak szerephez a harmadik és negyedik sorok is), meg kell növelnünk a sérülések valószínűségét, le kell csökkentenünk a palánkra szorítások és lökések erejét, meg kell hosszabbítanunk a játékosok és az elvetődött kapus feltápászkodásának idejét, és még sorolhatnám. Nagyon jó ötlet.

A hanghatások menüben is új pontot találunk. Egyrészt saját szitkozódásokat helyezhetünk el a játékban, másrészt pedig az összes zeneművet kicserélhetjük. Első lépésként le kell töltenünk az editort az EA honlapjáról, majd az általunk kiválasztott zenéket átkonvertálni, és végül a megfelelő kibővítéssel ellátni őket. Ezáltal nem csak a menüben szóló számokat, hanem az egyes mérkőzések holtjátékában hallható zenefoszlányokat is a saját ízlésünknek megfelelőre alakíthatjuk át.

A grafika menüben mindössze négy opció és a felbontás mélysége (640x480-1600x1200) állítható be.

A PAKK ÉS A BODICSEK

Aki látta az NHL2000-et, az el sem fogja hinni, hogy mindössze egy év telt el a két rész között: a 2001-et látva még a laikusok is percekig tátognak majd. Az arcok megvalósítása az NBA Live 2000-rel megegyező: egyszerűen ijesztő, mennyire élethűen képesek grimaszolni-pislogni-nevetni-dühöngeni. A játékosok megvalósítása erre licitál rá, ami szintén páratlan a maga nemében: a fejvédők, korcsolyák, ütők, térdvédők, mezek (minden csapatnak legalább két garnitúrája van, melyekből mérkőzések előtt választhatunk) nagy részletességgel, aprólékosan lettek kidolgozva. Iszonyú mennyiségű új animáció került a programba, a sérült játékoshoz jégre érkező és őt kikísérő gyúrótól kezdve a feldobás előtt egymást taszigáló hokisokon keresztül egészen az idegeskedő, szinte jégre lépő edzőkig terjedően.

A hangokat illetően a kommentátori teendőket továbbra is a sportág két veteránja, Jim Hughson és Bill Clement látja el. Itt kevés változást tapasztaltam, színesebbé próbálták tenni mondandójukat, így még több statisztikát, játékosokról szóló háttér-információt adtak a szájukba. Sajnos egy-két szöveg silányra sikerült, ilyen például a mérkőzések végét levezető mondókájuk, de akár a megemlítésre egyszer sem kerülő kapuscserét vagy a látottakkal egészen ellentmondó (3:1 arányban vezetek, mire Bill apó megszólal, és éppen elmarasztal, hogy nem tudok a hálóba találni) mondataikat is említhetném. A játékosok dühöngő szövegei jópofák, a közönség ütemes buzdítása a hazai mérkőzéseken pedig félelmetes. Véleményem szerint a bodicsekek hangeffektjeit erősen eltúlozták, egy idő után migrént is okozhatnak. A menüben szóló zenék átlagosak, viszont a meccsek közben hallható művecskék hihetetlen változatosságot mutatnak.

STANLEY KUPA, HETEDIK, DÖNTŐ MÉRKŐZÉS; FLYERS 5:STARS 4

Két teljes szezont a Philadelphia Flyers kispadján magam mögött tudva alig-alig tudok hibákat említeni (még jó,

hogy a karrier tíz évig tart). Korábban zavart, hogy a leggyengébb csapatok ellen lehetett a legkeservesebb győzelmeket elérni; ezt kijavították. Az sem volt helyén való, hogy a csapattagok soha nem figyelték azt, én mikor akarom átlépni az ellenfél kék vonalát, rengetegszer korcsolyáztak lesre, ezt is kijavították. A kapusok kezdtek túlságosan jól védeni, a rutint újraírták, csodás gólokat lehet nekik lőni, és ha egyszer a lövőcselre elfekszenek, akkor ajtó-ablak nyitva áll. További pozitívum, hogy a gép jól cserél, akár játék közben is, nem várja meg mindenképpen ehhez a bulikat. A bírók a meccsek többségét korrektül vezetik, nem szívbajosak a büntetők megítélésével sem.

Nagyon fontos szerep jut az ún. „momentum-meter"-nek. Ez az ötlet magyarra fordítva pszichológiai tényezőként jelenhetne meg. Ha valamelyik csapat tagjai az ellenfél kapuját pontos lövésekkel ostromolják, kulcsfontosságú játékosait bodicsekkel veszik ki a játékból, esetlegesen verekedést provokálnak, és abban győznek, akkor a mutató feléjük fordul. Amikor a mutató a maximális erősséget éri el, akkor a játékosok rövid időre fölénybe kerülnek, jobban összpontosítanak mind támadásban, mind védekezésben, ezért az ilyen szituációk nagy többsége góllal végződik.

Egyszerűen félelmetes, amikor a gép által irányított csapat percekig és/vagy gólokig a kapum elé szegez!

A játék korábbi erőssége, a statisztikák vezetése változatlanul csodálatos, ráadásul új pontokkal bővült. Az edző szerepében továbbra is miénk a döntés a stratégiáról, a pályára lépő sorokat is mi állítjuk össze,

lehetőségünk van továbbá a játékosok csereberéjére is: idén a holtszezon játékos-húzása és a szabadkártyás játékosok leigazolása is új rendszert kapott.

Nagyon zavart, hogy a kapusok óriási potyagólokat kapnak. Szinte nem volt olyan mérkőzésem, mikor a kék vonalamról indított gyengécske lövést a kapusom ne nézett volna be, bár ezt a hibát az első hivatalos, csak az „EA Updater" segítségével letölthető patch már ki is javította. Szintén nem értettem, hogy a bíró miért engedélyez sípszó utáni, szándékos szabálytalanságokat.

A DÉLCEG LEVENTE

Mint már említettem, a csapat pszichológiai előnyhöz juthat a bunyók megnyerésével. Ennél azonban sokkal jobb, ha ebből a helyzetből inkább emberelőnyt kovácsolunk, ehhez elég, ha nem ütjük meg az ellenfelet. Az eddigi NHL-részektől eltérően bátran próbálkozzunk kapura lövéssel, a takarásban lévő kapus nem képes a távoli bombák védésére, a közeli kapáslövésekkel pedig a Stanley Kupáig meg sem állunk.

Nagy megdöbbenésemre Szuper Levente kimaradt az adatbázisból, melynek legfrissebb, hivatalos változata a cikk megjelenésekor már bizonyosan letölthető lesz, így végre magyar kapust állíthatok a ketrecbe.

SÍPSZÓ

Érettebb, átfogóbb és igazán kifinomult játék vált az NHL2001-ből. A „Fox Sports" megszűnésével immáron egyeduralkodóvá előlépett jégkorongjáték minden idők legjobb, legélvezetesebb sportjátékává nőtte ki magát. Feltétlenül próbáljátok ki: Let's drop the puck!

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.nhl2001.com
nhl2000online.com

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

94

PII350, 64MB RAM, 650MB HDD, D3D

Játék!

EA SPORTS NHL 2001

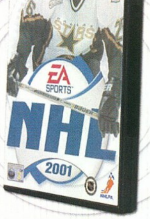
Ha szeretnéd, hogy a **tiéd legyen** az év **legjobb hokiprogramja**, semmi mást nem kell tenned, mint **megválaszolni** az alábbi 3 kérdést és a megoldást **beküldeni** a lenti címre!

1. Hány csapatot tömörít magába az NHL?
2. Melyik város csapata volt a bajnok az 1999-2000-es szezonban?
3. Ki a liga történetének legjobb kapusa?

Beküldési határidő: november 30.
VOGEL Publishing Kiadó Kft.
Budapest, 3. Pf. 210, 1300

És ami a tiéd lehet:
3 db **NHL 2001** PCCD
5 db EA Sports póló

A nyereményeket postán juttatjuk el a nyerteseknek!



THE SIMS: LIVIN' IT UP

StartBox

Fejlesztő: MAXIS
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.thesims.com

SIMPATIKUSRA SIMULÁLT VILÁG

Amikor már négyzetrácsra osztva látod a szobád szőnyegét, és a kádba merülve szinte érzed, ahogy az energiamutatód a pirosból a zöld tartományba emelkedik, akkor neked már nem kell magyarázni, miért lett a Sims az év legsikeresebb játéka. Te már bizonyára megalkottad a simjeidet névvel és személyiséggel ruházva fel őket, megtervezted a nekik való házat, parkettáztál és kifestetted a szobák falát. Sőt, megvetted a plazmatévét a nappaliba és az öblítős WC-t a fürdőszobába, vagy éppen fordítva, miközben azon igyekszel, hogy simjeid ne szenvedjenek semmiben hiányt. Aztán észreveszed, hogy fél napja nem eszel, nem alszol, nem is beszélve higiéniai, társasági és egyéb igényeidről.

MI JÖHET MÉG?

Szemben az eredeti koncepcióval a Sims Livin' it Up készítői úgy gondolták, azzal vihetnek több színt a simek életébe, ha kissé elrugaszkodnak a valóságtól. Ezért a telepítés után különböző korok és stílusok kavalkádja fogadja az embert. A repertoár valóban káprázatos, több mint száz új tárgyat találunk a hawaii szekrénytől a lovagkori páncélon át a háztartási robotig, melyekhez hozzáillő padló és falvariáció társul, így egész várkastélyt vagy akár futurisztikus házat is berendezhetsz.

A lehetőségek a szó szoros értelmében is kiszélesedtek, ugyanis az eddig belakható terület ötszöröse áll rendelkezésedre. Így ha valaki nem szívesen keveri a stílusokat, külön lakónegyedet rendezhet be az azonos arculatú házaknak.

A karrierek tekintetében szintén több a variáció. Ha a Simed világ életében arról álmodott, hogy rocksztárként tiporja a női szíveket, most szabad a pálya, de ha úgy látod, hogy írói vénával van megáldva, vagy inkább a paranormális tevékenységek érdeklik, a lehetőség akkor is előtte áll.

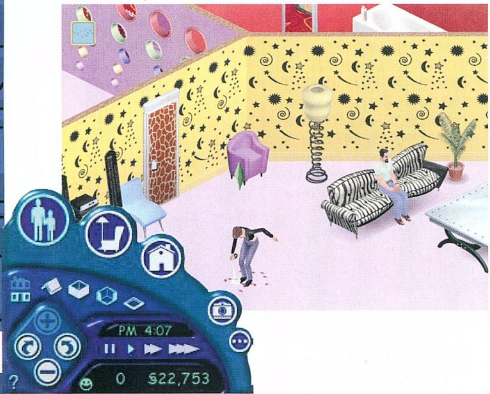
VADI ÚJ MÜTYÜRKÉK

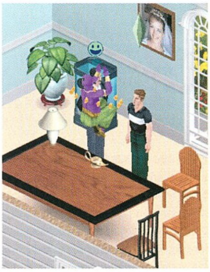
A bekerült tárgyak nem csak esztétikailag gazdagítják a simek környezetét, de egyben új karaktereket és helyzeteket is hoznak a játékba, úgyhogy érdemes néhányat külön kiemelni.

Aladdin csodalámpája a vásárláskor egyszerű régiségnek tűnik és az ára sem utal a valódi értékre. Ám ha megdörzsölöd, a lámpa szelleme megjelenik, és várja parancsaidat. Azért ne ragadtasd el magadat túlzottan. Csupán két felkínált alternatíva közül választhatsz, ami csak azt dönti el, hogy a csodatétel mire irányuljon, pl. család-szerelem munka-szabadidő vagy még elvontabban tűz-víz föld-levegő stb. Ettől a ponttól kezdve tulajdonképpen tehetetlen szemlélője vagy az eseményeknek, és mivel a kis dzsinn nem éppen profi a szakmában, néha keveri a varázsigéket. Előfordulhat, hogy mire feleszmélsz, a lakás lángokban áll, ő pedig egy boccsal elintézi a dolgot, és gyorsan behúzódik a lámpa biztonságos belsejébe, ahol teljes napig nyugta van tőled, mert ennél gyakrabban nem idézheted meg. A fanatikus műgyűjtők persze rögtön több lámpát szereznek be, így napjában többször kockáztathatnak. Azért ne bízd el magadat akkor sem, ha már ismert fogalom mellett döntesz, mert ha egyszer a szerelemben kértél segítséget, és bejött, lehet, hogy legközelebb az ellenkezője történik, és kiszemelt párod sértődötten fordít hátat. Ettől függetlenül érdemes próbálkozni, ám ha a szellem jókedvében rózsaszín flamingókkal rakja tele a kertet, bocsásd meg neki ezt a kis ízlésficamot, s miután néhányat megrugdostál, nyugodtan tedd pénzzé. A lényeg, hogy mielőtt a lámpához nyúlsz mindenképpen ments, nehogy visszavonhatatlan változás álljon be kedvenc kis családod életében.

Ha kerülni szeretnéd az izgalmakat, vegyél inkább barkácsasztalt. A kerti törpe faragás kiváló nyugdíjas tevékenység, bár családod tagjai valószínűleg furcsán fogadják majd új hobbidat. Ne csodálkozz, ha leplezetlen undorral nézik, ahogy a pirossapkások hada elárasztja a virágágyást, és giccsparádévá változtatja a kertet. A rosszalló pillantások közepette vigasztaljon az a tudat, hogy közben mechanikai érzékedet fejleszted. (Eleinte csodálkoztam, hogy ez a tevékenység miért nem inkább kreativitást igényel, mint például a festés, de mikor a Sim sorozatban a tizedik tökéletesen egyforma törpét faragta ki, rájöttem, hogy ez tényleg minden, csak nem kreatív.)

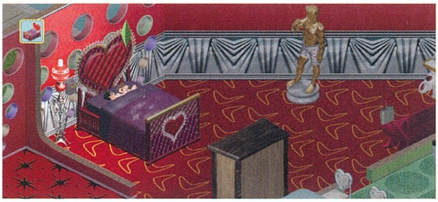
Persze nem csak az idősödő korosztály találhat kedvére valót, hanem a némileg (nemileg)





aktívabbak is. Valljuk be őszintén, régóta vártuk, hogy a szeretet megnyilvánulása ne merüljön ki egy forró csókban, vagyis hogy az ágyban ne csak aludni lehessen. Hát örömmel jelentem, hogy titkos vágyaink valóra váltak. Megjelent csábító, hatalmas vörös szív formájában a fejtámlával, selyem ágyneművel és vibrációt biztosító motorral felszerelt ágy, melynek leírásában a komfortfokozat mellett ott szerepel a sokat sejtető „csoporttevékenység" kifejezés is. (Még mielőtt valakinek túlságosan meglódulna a fantáziája, elárulom, hogy a csoport jelen esetben legfeljebb két fő!) A prűdebbek is megnyugodhatnak, a Sims megmaradt diszkrét játéknak, és ahogy a fürdőszobában hiába meresztjük a szemünket, hogy lássunk „valamit", úgy az ágyjelenet sem tár elénk részleteket. A kiegészítő odaadható a még fel nem világosított gyereknek is (nem tudom, manapság ez hány éves kornak felel meg) mondván, hogy itt a néni meg a bácsi csak hancúrozik egyet a takaró alatt. A vadító lila ágynemű ugyanis mindent elrejt, és a simek csak negyedóra után bújnak elő, természetesen jelentős energiaveszteséggel.

Ha nincs kit ágyba invitálnod, ajánlhatom a kémiai labor használatát. Bár kicsit hosszadalmasabb, mint a csáberődet bevetni, de ha sikerül szerelmi bájitalt keverned, a hatás garantált. Készíthetsz még frissítő folyadékot vagy láthatatlanná tevőt, de vannak persze kevésbé kellemesek is. Mivel a kotyvasztott oldat színe sok mindent elárul, ezért ha gyakorlott vegyész vagy, előre megsejtheted a szer hatását. Ha úgy döntesz, hogy jobb, ha nem hajtod fel, akkor itasd meg az ellenségeddel, vagy vegyél új labort, mert addig nem használhatod újra, amíg a varázsitalt valaki be nem vállalja.



Apropó ellenségek. Ha növelni akarod a számukat, érdemes a voodoo vallást segítségül hívnod. Ehhez csak a voodoo baba és némi rosszindulat szükségeltetik, s máris kezdődhet a gonoszkodás. Én akkor alkalmaztam, mikor kedvenc simem iránt egy dagadt kopasz csúfság érzett erős vonzalmat a neki szánt pár helyett, de akkor is érdemes kipróbálnod, ha a bohócot szeretnéd elócsalogatni a falon lógó képből. A bohóc ugyanis megérzi a rosszkedvet, és ott terem, hogy orvosolja a bajt. Bár őszintén szólva a hívatlan és lerázhatatlan vendég engem inkább csak felbosszantott, és a simjeim se derültek jobb kedvre, mikor az éjszaka közepén felverte őket a vásári mutatványaival.

JÓ, JÓ DE...

Bevallom, hogy bár az újdonságokon egész jót szórakoztam, mégis kicsit mást vártam ettől a kiegészítőtől. Szerintem nem kellett volna megijedni attól, hogy a Sims továbbra is a „szürke" hétköznapokat vegye alapul, hiszen rengeteg kiaknázatlan ötlet és számtalan lehetőség áll rendelkezésre, hogy dzsinnek és zombik nélkül tegyék élvezetesebbé a játékot. Például nagy lelkesedéssel szálltam harcba a lakást elárasztó csótányok ellen, és teljes dühvel vágtam vissza a terráriumba a hörcsögöt, miután rajtam köszörülte a fogait. Vagyis nem kellett volna fantasztikus lényeket kreálni, vissza vagy előre menni az időben, hiszen a minket körülvevő tárgyak és élethelyzetek legalább annyi élményt nyújtanak.

Másrészt kicsit úgy érzem, ez a sokszínűség bár egy ideig érdekes, később zavaró is lehet, hiszen ha valaki például a középkor hangulatában szeretne elmerülni, rájön, hogy a berendezési tárgyakat illetően a rendelkezésre álló választék nem túl nagy, és az egész családot korhű ruhába öltöztetni sem éppen egyszerű feladat. Lehet, hogy az én képességeimmel van a baj, de néhány tárgyat nagyon nehezen tudtam a megfelelő környezetbe illeszteni. Úgy gondolom, hogy megelégedhettek volna kevesebb, ám jobban kidolgozott stílussal is. Inkább az adott kornak megfelelő tárgyakból lehetett volna nagyobb választék, mint ez az enyhén kaotikus „mindenből egy kicsit" koncepció mellett dönteni.

Mindent összevetve persze azért élmény volt vele játszani. Elgondolkoztam a jósnő varázsgömbjének bölcseletein, jót derültem a háztartási robot kuktasapkáján és szívesen kevertem koktélokat a medencés házibulin. Aki eddig szerette ezt a játékot, mindenképpen ajándékozza meg kedvenc simjeit egy kis mókával, az az elenyésző kisebbség, mely a kiegészítő nélkül hétköznapinak találta a Sims világot, most már végképp hiába keres kifogást.

Vera

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P233, 32MB RAM, 300MB HDD, D3D

93

MIDTOWN MADNESS 2

StartBox

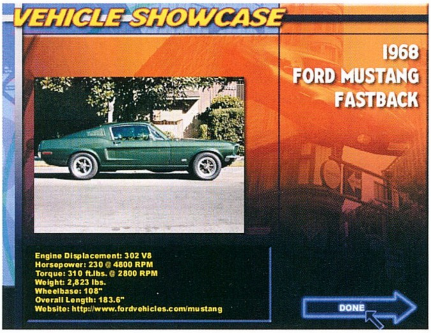
Fejlesztő: Angel Studios
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com\games\midtown2

Csak a Microsoft hülyeségeitől mentsen meg bennünket az Úristen! – ez igen népszerű, széles körben alkalmazott kis mondat lehet a PC-felhasználók kis világában, de abban is biztosak lehetünk, hogy ha egy bizonyos „hülyeség" a Madness-játéksorozatuk valamelyik tagja lenne, akkor a kedves felhasználó párpercnyi játék után vissza is szívja ezt a felelőtlen kijelentést: a Motocross-, Monster Truck- és egyéb Madnesseik ugyanis még a legvérmesebb pennával megáldott kritikusokból is ki szoktak váltani néhány elismerő hümmögést. Különösen így volt ez tavaly tavasszal a Midtown Madness esetében, amely tulajdonképpen nem volt más, mint egyszerű autóverseny, amelyekkel már aztán tényleg tele van a padlás – viszont két eredeti vonása (nevezetesen a helyszíne és enyhén hisztérikus hangulata) messze kiemelte a többiek közül. A helyszín ugyanis Chicago belvárosa volt, amelyet a szerzők nem voltak restek házról házra, utcáról utcára, a lehető legnagyobb aprólékossággal lemodellezni. A „kissé hisztérikusnak" aposztrofált hangulat pedig már eleve adódott a helyszínből: a városból ugyanis nemcsak az épületeket modellezték le, hanem a közúti forgalmat is, rendőrökkel, közúti lámpákkal meg hasonló apróságokkal. Gyorsasági verseny ebben a miliőben már önmagában is vidám elképzelés (különösen akkor, ha rendszeresen a forgalommal szemben, netán sétálóutcában kerül megrendezésre), de ehhez még hozzájött az is, hogy a „pályák" jobbára csak elméleti szinten léteztek: csak bizonyos checkpointokat volt kötelező érinteni – ha közöttük a magáról megfeledkezett úrvezető tudott rövidebb utat az erdőn (téren, parkon, hatsávos autópályán satöbbi) keresztül, akkor nyugodtan arra vehette az irányt. Ehhez jött még a város eléggé interaktív „berendezése" a fellökhető padokkal, újságosbódékkal, telefonfülkékkel, a rettegő járókelőkkel és a járőröző rendőrautókkal (amelyek sajátos módon nem feltétlenül megállítani akarták az ámokfutókat, sokkal inkább lezúzni) – szóval vidám játék volt, na!

A második részben a fejlesztők új helyszín után néztek – sőt, ha már második részről van szó, akkor rögtön kettő után is. A választás San Francisco és London belvárosára esett, és szerintem mindkettő igazi telitalálat volt: egyrészt mind a két városban van jó néhány olyan nevezetesség, amelyet gyakorlatilag mindenki ismer a világon (hogy csak a Golden Gate hidat vagy a Big Bent említsük), másrészt mindkét helynek van némi építészeti sajátossága is. San Francisco például a B-kategóriás amerikai akciófilmek egyik kedvenc helyszíne, lévén „enyhén" hepehupás, és így tökéletesen alkalmas arra, hogy némi autós üldözés keretében a rendezők elkölthessék az összetörendő kocsikra szánt pénzügyi keretet, de ebben a műfajban London sem marad le, ha mondjuk valakinek az a mókás ötlete támad, hogy a Soho szűk, egyirányú utcáiban rendez gyorsasági viadalt a kétoldalt parkoló autók között...

A játékot most is egyfajta „karrier" módban kezdjük (új sofőr kreálásával), minek elején mindenekelőtt meg kell adnunk a nehézségi szintet. Egyes versenyek már amatőr szinten is nagyon húzósak lesznek, a profin viszont a játék lesz jóval nehezebb (nagyobb a forgalom, több a rendőr, a Blitz versenyekben kevesebb az idő satöbbi). Amatőr sofőrökkel egyébként egy-egy versenyen legalább az első három között kell végeznünk, hogy a környezeti paramétereket (időjárás, napszak, forgalom) megváltoztathassuk.

A Races menüpont alatt ugyanazokat a versenytípusokat találjuk, mint amelyeket az elődben már megismertünk: a Cruise csak sima kóricálás a városban (ez ugyebár még nem verseny, de helyismeret-szerzésére ideális); a Blitz verseny az idő ellen (adott idő alatt kell teljesítenünk a pályát, és közben vigyázni, nehogy az autónk leamortizálódjék); a Checkpoint verseny 4-7 gépi ellenfél ellen (akik természetesen nemcsak egymást, hanem minket is derekasan törnek); míg végül a Circuit felel meg a hagyományos, azaz „körkörös" pályán zajló versenyeknek (a terelőtáblák által kijelölt „pályán" 2-3 kört megyünk 4-7 gépi ellenfél ellen, ahol nincs forgalom és rendőrök, viszont figyelni kell a checkpointok sorrendjére, és aki teljesen összetöri a kocsiját, 5



másodperces büntetést kap). Az egyes versenytípusokból 10-12 darab van (mindkét városban külön-külön, természetesen), amelyek nyilván egyre nehezebbek is lesznek. A pályatervezés legalább olyan zseniális lett, mint az első részben: Nelson ijedt szemmel figyeli a Trafalgar Square-en végrehajtott roncsderbit, San Francisco utcáin vidám tülköléssel szaladunk bele a dombtetőkön hirtelen felbukkanó villamosba, körutazást teszünk a Tower falának tetején, vagy a rodeó éppen a londoni földalatti sínjein zajlik...

Az előző részhez képest újdonság a Crash Course típusú „verseny", amely már-már Driver-szerű autós „kalandjátékba" torkollik. Ha Londonban akarunk játszani, akkor taxisofőrt, San Franciscóban pedig autós kaszkadőrt fogunk alakítani. Képzésünk háromszor három különleges feladatra, három vizsgatesztre és a végső felmérésre tagolódik. A londoni taxival például az első három feladat a következőképpen fest: át kell ugratnunk a Temze feletti hajóhíd túloldalán összegyűlt autósor felett, időre végigmennünk a Sohóban kijelölt cikkcakkos pályán úgy, hogy a sebességünk soha ne csökkenjen 40 mérföld alá, illetve Mini Morrisok között szlalomozgatnunk időre. Ennek a vizsgája a három feladat egybe sűrítve: a taxival időre végigmenni legalább negyvennel egy ügyességi szakaszon (ennél persze muszáj jóval gyorsabban, mert különben kifutsz az időből), amelynek a végén némi szlalom után megint szép repülés következik London légterében. Már ez sem piskóta, de utána jönnek olyan kis vidámságok, mint koccanás nélkül időre teljesíteni adott ügyességi szakaszt, követni egy másik taxit, amelyik a Sohóban próbál meglépni előlünk, de az ember igazán csúnyán akkor kezd el beszélni, amikor a Temzén úszó öt uszályon kell végigugratni...

Ha a Crash Course-ban nincs is különösebben nagy mozgási szabadságunk, a többi versenytípus esetében nyilván a minél jobb kocsi választása a siker titka. A járműparkban egyrészt viszontlátjuk az előző részből már ismerős tíz típust, valamint újabb tíz csatlakozik hozzájuk. Van néhány különleges, a témához illő újonc (londoni taxi, kétfajta Mini Morris, emeletes busz), Audi TT és Aston Martin sportkocsi, két új típusú Bogár, a nagyobb méretek kedvelőinek pedig Hummer dzsip és tűzoltó autó. Mivel az egyjátékos versenyekben a sebesség a legfontosabb, eleinte célszerű valami közepes tömegű, de viszonylag jól gyorsuló kocsit választani (valamelyik Mustangot vagy az Audit), a buszok és a nyerges vontatók nyilván inkább a multiplayeres zúzások sztárjai lesznek. (Bár részemről igen kellemes órát töltöttem vele, hogy az emeletes busszal megnyerjem az első négy londoni Checkpoint-futamot...) Jó néhány autó (és festésminta) kezdetben nem választható, mindegyik eléréséhez valamilyen feladatot kell teljesíteni (pl. a tűzoltóhoz öt Blitz-futamot kell teljesíteni Friscóban, míg az Aston Martinhoz már a teljes londoni Crash Course szükséges.)

Amikor a bugokkal teli, hiányos bétához volt szerencsém, azon elmélkedtem, hogy ezt valami Midtown Madness Gold-kiadásnak szánják-e (vagy inkább bádognak?), de pár napi játék után egész kibékültem a programmal. Az előző részhez képest a grafika kicsit felemás módon változott: a játékos által irányított autók látványa valamivel tényleg szebb lett, a többi jármű viszont ugyanolyan puritán, mint az elődben volt. A városkép viszont vitathatatlanul rondább lett: a házfalakon elmosott textúrák roppant lehangolóan néznek ki – bár szó se róla, a program még maximális grafikai opciókkal is simán futott egy 600-as Celeron és egy TNT2 társaságában. Szintén akadtak némi gondok a fizikai modellekkel is: az ugyebár még hagyján, hogy a Mustanggal is pihetollként hessegetjük arrébb a mikrobuszokat, de az autók irányítása is jóval bizonytalanabb lett. (Van ugyan némi különbség a vezetésük között, de távolról sem olyan nagy, mint az elődben volt. Mindenesetre az analóg joy melegen ajánlott.) A hangok kimerülnek a szokásos motorbőgésben és fékcsikorgásban, továbbá az amortizálódó környezet keltette zajokban, de nincs különösebb baj velük. Sokkal változatosabb lett a mókás kedvű narrátorok bevezető szövege, akiknek repertoárjában az angolszász kulturális élet színe-java megfordul (néha ferdül), kezdve Shakespeare-től egészen John Lennonig és Johnny Rottenig („All i am saying is give checkpoint a chance..." – hogy csak egy különlegesen rosszat említsek.) Carmageddon-rajongók nyilván fájó szívvel veszik tudomásul, hogy a dög gyalogosok még mindig elugrálnak az autók elől, de hát tudvalevőleg semmilyen mulatság nem lehet tökéletes. Nagyobb baj az, hogy maradtak még bugok a játékban (a londoni Crash Course egyik küldetése után rendszeres kék halál következik, néhány pályán a kocsink egyszerűen lezuhan a nagy semmibe satöbbi), de tulajdonképpen már hiányérzetünk is támadhatna, ha a játékokhoz ne lenne várható egy jó kis patch (vagy két rossz). A legidegesítőbb azonban az volt, hogy az első rész ama ökörsége is megmaradt, hogy a rendőrautók kizárólag bennünket üldöznek. (Illetve egyetlen alkalommal történt olyasmi, hogy a harmadik zsernyák hajlandó volt elszáguldani a többiek után, de az nyilván valami újabb bug lehetett...)

A Midtown Madness a maga idején remek kis játék volt. A folytatásában gyakorlatilag a kétszeresére nőtt, viszont rondább és nehezebben játszható lett. Ha a kissé elborult lelkületű játékosnak nyújtott játékélményt nézzük, akkor a 2. részével sincs semmi baj, de szerintem most már „csak" jó kis játék. Ezen pedig már csak az változtathat, ha a harmadik részben lesz Budapest-scenario, amelyben néhány Ural típusú tehergépjárművel rendezhetünk Checkpoint-versenyt a Westend City Centeren és néhány McDonaldsen keresztül.

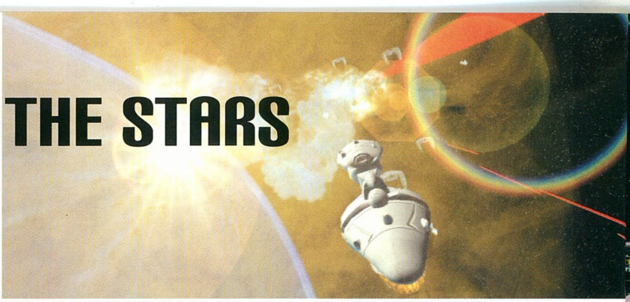
Spot
spot@vogel.hu

GRAFIKA	17/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

78

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

REACH FOR THE STARS



StartBox

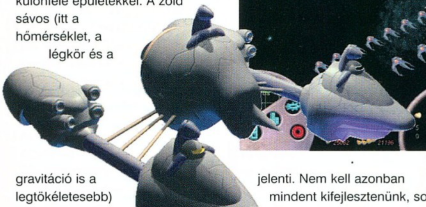
Fejlesztő: SSI
Kiadó: Mattel Interactive
Web: www.ssionline.com

A 80-as évek közepén a sarjadzó számítógépes játékok világában is feltűnést keltett a Reach for the Stars, mely a kor egyik legjobb körökre osztott stratégiai játéka volt. A több díjat elnyert játék (Game of the Year és Best Game) felett persze eljárt az idő, legalábbis ami a külcsínt illeti. A csak 4x-ként emlegetett engine (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) azonban a mai napig megállja a helyét, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a megszületett folytatás. Persze sok változás is történt a játékban, ezekről részletes olvashattatok már a PC GURU 99/12 számában.

Felesleges és időt rabló lenne teljes egészében körbekalauzolnom benneteket a játékban, a kézikönyv kimerítő alapossággal megteszi ezt helyettem, valamint úgyis csak a bevezetőig jutnék a szűk terjedelem miatt. Az általános ismeretek után ezért a tapasztalataim következnek, melyek fontosak lehetnek a játék campaign módjában. Minden egyes küldetésben jól körülhatárolt célt kell teljesítenünk, hogy beléphessünk a következő pályára. Mivel több birodalom (16) is szerepel a történetben, így sűrűn találkozhatunk majd váltásokkal, melyek következtében másik szituációban, másik fajjal nyomulhatunk tovább. A 10 küldetésből álló csomag azonban kerek történetet képez, amit azért érdemes figyelembe venni, mert ha visszatérünk a már játszott fajhoz, akkor azok a kifejlesztett hajók és felszerelések várnak csak minket, melyekből a mintapéldányok ténylegesen elkészültek. A játékot a kolonizálás - fejlesztés – gyártás – harc négyes jellemzi, haladjunk ezek alapján előre.

KOLONIZÁLÁS

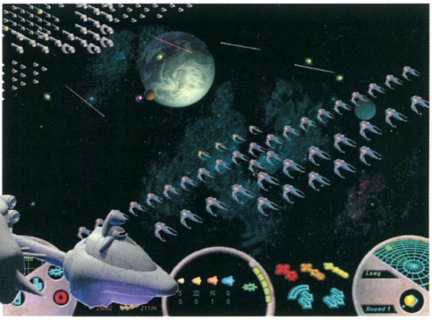
Ha rendelkezünk Colony Shippel, akkor vonhatunk be új bolygókat a birodalomba. Minden fajnak más és más típusú égitestek felelnek meg a letelepedésre. Nem kell fejben tartanunk az összes kombinációt: ha belépünk az adott rendszerbe, akkor a bolygók pályáinak színe tájékoztat a letelepedés alkalmasságáról. A zöld a legjobb, de a sárgán és a narancssárgán is el lehet éldegélni. A körülmények határozzák meg, hogy a későbbiekben mennyire építhetjük tele a bolygó felszínét különféle épületekkel. A zöld sávos (itt a hőmérséklet, a légkör és a



gravitáció is a legtökéletesebb) bolygók a legritkábbak sajnos, ezek elfoglalására mindenképpen törekedjünk. Ezek az égitestek azért fontosak, mert minél fejlettebb az adott épület a golyóbison, vagy éppen az aszteroidákon, annál komolyabbak lesznek a gyártott termékek. Ha netalántán a kinézett bolygó foglalt, akkor jöhet a tengerészgyalogság, de előtte érdemes megpuhítani a védelmet, mert ezáltal az ellenállás és a bevetendő harcosok száma is csökken. Minden kolónia esetében a zöld szám a populáció nagyságát, a piros pedig a bolygó elfoglalásához szükséges tengerészgyalogosok számát jelzi. Ha nem bombázzuk szét, akkor elvileg használhatjuk a későbbiekben az itt felépített épületeket is. Ha X szerepel a piros szám helyett, akkor csak szétlőni tudjuk a lenti települést.

FEJLESZTÉS

A birodalomban bejegyzett szabadalmakból az összes kolónia részesül. A bolygókon felépített fejlesztő központok „termelik" a játékban használatos SP pontokat. Minden fejlesztést ezekből a pontokból kell elvégeznünk. Fokozatosan érhetjük el a küldetések során a 10. szintet, mely a legkomolyabb fegyvereket és kiegészítőket

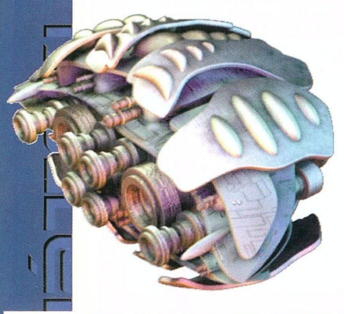


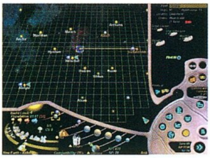
jelenti. Nem kell azonban mindent kifejlesztenünk, sok esetben átugorhatunk akár egy-két szintet is. Ha mégis szükség lenne valamelyik korábbi fejlesztésre a megkívánt dologhoz, akkor ezt láthatjuk az adott innováció leírásában, kiválasztása esetén pedig a gép ezt is felveszi a kifejlesztendők listájára. Nem szabad pocsékolnunk az SP pontokat, garantáltan nem fogunk dúskálni bennük. A legtöbb pontot az új hajótípusok (Hull) kifejlesztése és a szintlépés fogja felemészteni. Az egyes fázisok nem mindig követik logikus sorrendben egymást, ne lepődjünk meg, ha a hajó tervrajzai egy szinttel előbb készülnek el, mint a meghajtásához használt hajtómű prototípusa.

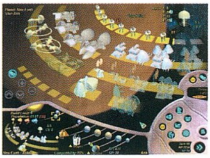
GYÁRTÁS

E téren fogunk a legtöbbet időzni a játékban, de ez nem is csoda a lehetőségek széles tárháza miatt. A termelést minden esetben az RP pontokból kell finanszíroznunk, legyen ez hajó, vagy akár épület „gyártása".

Tudjuk változtatni az említett két területre fordított mennyiség arányát, és erre nagyon sokszor szükségünk is lesz. A bolygókra a következő típusú épületeket húzhatjuk fel. Gyárak (Industrial) – ez termeli az RP pontokat, fejlesztő bázisok (R&D) – innen jönnek az SP pontok, hajókészítő műhelyek (Shipyard) – minél nagyobbak, annál nagyobb és több hajót tudnak készíteni, védelmi berendezések (Defense)







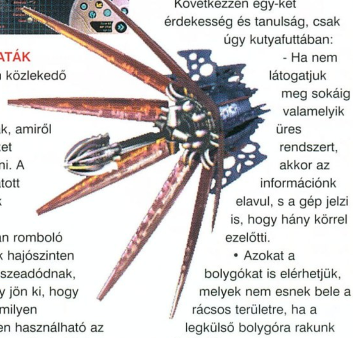
– a bolygót védő műhold-gyűrűt termelik, végül pedig a kolonistákat és katonákat termelő 1-1 építmény érdemelnek említést. Mindes esetben az adott szituáció és a már rendelkezésünkre álló infrastruktúra határozza meg, hogy kell-e egyáltalán építenünk, és ha igen, akkor mit. Nulláról indulva célszerű a gyártó és fejlesztő kapacitást bővíteni, mivel az itt termelt pontokat bárhol elkölthetjük. Ha hajókra is szükségünk lesz, akkor célszerű a shipyardokat is kiépíteni, bár ekkor már nagyon kell figyelni, hiszen csak ott érdemes felfejleszteni a gyártókapacitást, ahol a 4. szintig, a nagyobb hajók gyártásáig eljuthatunk. A kisebb planétákon csak legvégső esetben fogunk hajókat gyártani, illetve ha nincs komolyabb lehetőségünk.

HAJÓK GYÁRTÁSA

Ahhoz hogy termelhessünk a hajóból, ki kell fejleszteni az adott típushoz szükséges hajótestet (Hull), a meghajtórendszert, a pajzsrendszert és a rakéta-elhárító rendszert. Ezek nélkül a hajónk nem üzemképes, így nem is vehetjük fel a gyártható elemek közé. Minden típus több-kevesebb felfüggesztési ponttal rendelkezik, melyekre rakhatunk védelmi berendezéseket (Defensive), támadó fegyvereket (Offensive) és a különleges sugárfegyver (Beam) kategória darabjait. Az elosztás teljesen miránk van bízva, adott alap-hajótestet majdnem a végtelenségig variálhatunk ezekkel a felszerelésekkel. Mindhárom kategóriának 10-12 darabja létezik, nem mindig igaz azonban, hogy a legfejlettebb alkalmas a mi feladatainkra. Mint később látni fogjátok, távoli, közepes és rövid távú fegyverzet létezik. Minden egyes kütyüről eleve tudni, hogy az adott távolságokra milyen hatékonysággal üzemel. Érdemes ezt figyelni, valamint a Planet Attack értéket megtekinteni, mert ez utóbbi nélkül a hajóra hiába aggatunk nagy halomnyi fegyvert, az nem lesz képes felszíni célok leküzdésére. Általánosságban igaz az, hogy nem érdemes az energiánkat specializált hajók készítésére fordítani, mert általában az események sokkal gyorsabban zajlanak, mint hogy lenne időnk ezzel szöszmötölni. Minden fegyvernek van RP pont ára, melyek összeadódnak, így derül ki, hogy a szörnyedvény hajónk legyártása mennyibe is fog kerülni.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyextreme.com



A CSATÁK

Falkában közlekedő hajóink időnként összecsapnak, amiről a következőket érdemes tudni. A hajókra aggatott fegyvereknek mindhárom távolságra van romboló értékük. Ezek hajószinten ugyanúgy összeadódnak, mint az ár, így jön ki, hogy a fegyverzet milyen eredményesen használható az adott távolságra. Csata közben az ellenfelek távolsága körönként változhat, ennek függvényében állítsuk át a fegyverzetet minden esetben. Hajóink 4 előre eltárolt alakzatot vehetnek fel, melyeknek megvan a saját előnyük. Nem kell kísérleteznünk, hogy adott formáció a rendelkezésünkre álló hajókkal milyen hatást gyakorol az ellenfél soraira, hiszen a bal oldalon található egyik kis gomb táblázatot varázsol elénk a fegyverzet hatékonyságáról. Az űr végtelen világa sajnos a játéktéren nem érvényesül, hiszen csak meghatározott számú hajó száll harcba egymással egy körben. Ennek beállítására és értelmére nem jöttem rá, és nagy butaságnak tartom, hiszen pont azért építünk nagy flottákat, hogy jól lenyomjuk ellenfelünket. Ha végképp nem bírunk a felsorakozott hajókkal, akkor választhatjuk a menekülést is, mely sok esetben sikerül is. Ha bírjuk idegekkel, akkor ne jelöljük meg automata harcot, mert bár ugyan a körök és a találatok sorrendje rendre ugyanaz akárhányszor is újra kezdjük a csatát, azonban szerintem ez az opció nem túl hatékony.

Következzen egy-két érdekesség és tanulság, csak úgy kutyafuttában:

- Ha nem látogatjuk meg sokáig valamelyik üres rendszert, akkor az információnk elavul, s a gép jelzi is, hogy hány körrel ezelőtti.
- Azokat a bolygókat is elérhetjük, melyek nem esnek bele a rácsos területre, ha a legkülső bolygóra rakunk egy kolóniát.
- A legnagyobb ellenséges flotta legtöbbször csiki-csukit játszik 2 rendszer között, így nagyban ki lehet számítani, hogy hova is fog érkezni.
- Ne sajnáljuk az időt a felderítésre, kellemetlen lehet belefutni egy komolyabb flottába.
- Használjuk ki a diplomácia lehetőségeit, nagyon sok energiát megtakaríthatunk így.
- Ne rendszer, hanem birodalomszinten gyártsuk a hajókat, így a gép kellemesen elosztja a gyártókapacitást; ilyenkor figyeljünk arra, hogy az elkészült hajók hol gyülekeznek.
- Villámgyorsan fejlesszük ki a mélyűri segédeszközöket! Igen kellemes, amikor 1 kör alatt eljutunk a legtávolabbi helyre is.

Ennyit így hirtelenjében az utóbbi idők egyik legnehezebb körös stratégiai játékáról; azt hiszem, néha meg fog izzasztani mindenkit, de alapvetően jól fogtok szórakozni a programmal.

Bear™

GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	9/15
JÁTÉKÉLMÉNY	29/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	4/5

70

P233, 64MB RAM, 200 MB HDD

BALDUR'S GATE 2

StartBox

Fejlesztő: BioWare
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.com

Varázslat szaggatta testemet átjárta a kín. A bűvige ereje húsomba mart, s addig gyötört, míg a fájdalomtól el nem ájultam. Vágytam a halált, hiába. Révedtem ismét, csakhogy tovább ismerkedhessek a fájdalom érzetének legfinomabb árnyalataival is. Fogva tartóm gonosz mosolya tudatom mélyébe vésődött, s minden akaraterőmet megfeszítve igyekeztem megőrizni méltóságomat, s nem sikoltani. Nem menekülhettem, a vaskalitkában látszólag e varázsló,

a valóságban azonban sorsom foglyaként függtem várva, mikor próbálhatom újra saját kezembe venni életem alakulásának fonalát.

Úgy tűnik, ismét nem leányálomba csöppentünk. A Baldur's Gate 2 eseményei kavargó örvényként vonnak minket e vonzó birodalom forgatagába, melyből egyhamar nem keveredünk ki. Mégsem érezzük magunkat egyetlen pillanatra sem áldozatnak, bizton állíthatom, innen senki sem akar majd menekülni, sőt...

SZABÁLYRENDSZER

A Baldur's Gate 2 az Advanced Dungeons & Dragons második kiadásának rendszerére épül, s ezt a Forgotten realms világának szabályaival egészítettek ki. Ennek megfelelően számos változás érint bennünket még akkor is, ha a nehézségi szint megválasztásakor nem a szigorú szerepjátékot választjuk.

A fontosabb különbségeket feltétlenül szeretném megemlíteni, ám itt jelzem, e cikknek nem célja a program teljes részletezése, annál is inkább nem, mert erre teljességében még a játékhoz mellékelt 240 oldalas kézikönyv sem képes. Az áttekintő bevezetés után így inkább a végigjátszásba kezdenék, amely amúgy sem lesz rövid, ahogy így a harmadik fejezet felgombolyítása közben kezdem átlátni...

Karaktergenerálás. Mindenek előtt megemlíteném, aki akarja, importálhatja az első részben megkedvelt karakterét. Sajnos azonban minden ott szerzett tárgy elvész, így a ragaszkodásnak nem sok értelme van.

A Baldur's Gate II kínálata fajok és osztályok tekintetében is bővült (néhány osztályt átvettek a nemrégiben megjelent AD&D 3rd editionből). A kiegészült szabályrendszernek megfelelően választható már a fél-ork nép képviselője is. Tulajdonságaik közül az erejük és a szívósságuk a legkiemelkedőbb, ezért kiváló harcosok. Az intelligencia és a személyes vonzerő terén már kevésbé értékesek.

Az osztályok kiválasztásakor megjelent az ún. kit lehetőség, azaz különlegesen képzett karaktered is lehet, ami mindig bizonyos előnyökkel, illetve hátrányokkal is jár, ezért érdemes alaposan megfontolni. Az egyes kasztokon belüli tudnivalókat a kézikönyv tartalmazza, de a részleteket megtalálhatod a karaktergenerálás során is (a játék során bármikor megnézheted ezt az információt). Új osztály a monk, a barbár és a sorcerer. Pár szót róluk.

A barbár erőssége a berzerker mód (több HP, gyorsaság), hátránya, hogy nem viselhet mindenféle páncélzatot. A monk a pusztakezes harcművészet mestere, s emellett magas a mágia-ellenállása, gyors a mozgása, ráadásul rendelkezik bizonyos tolvajképességekkel is. Páncélzatot nem viselhet, s nem használhat kétkezes fegyvert sem. Érdekes karakterosztály, melynek szépségeit érdemes felfedezni. A mágiahasználók bizonyára örülnek majd az új sorcerernek. Akik játszottak már mágussal, azok bizonyára észreveszik a különbséget. A sorcerer ugyanis kevesebb bűvigét ismer, ráadásul lassabban is szerzi meg őket. Specializálódni nem tud, viszont varázslatait nem kell memorizálnia! További hátránya, hogy új bűvigéket tekercsekről nem tanulhat meg.

Mielőtt megijedne bárki, az AD&D 2nd edition szabályainak részletes ismerete nem szükséges a programhoz, ám akik jól ismerték az előző részt, ne lepődjenek meg az eltéréseken!

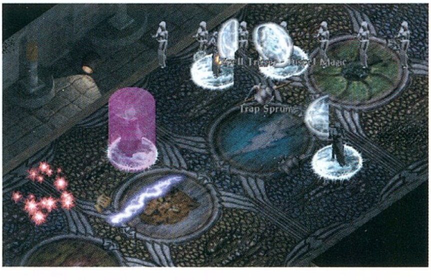
Gondolom, senki sem felejtette el a BG XP limitjét. Nos, most is van ilyen, méghozzá a felső értékhatár egészen pontosan 2950000 pont. Ez karakterosztálytól függően a 14-23. szint elérését teszi lehetővé.

JÁTÉKMENET

Elnézést, ha kicsit kuszának tűnnek gondolataim, de annyi mindenről lenne még érdemes szólni, viszont jó lenne már rátérni a konkrét bonyodalmakra. Ezért inkább meglátásaimat és a hasznos tippeket említeném meg.

Elsőként mindenképpen azt ajánlom, hogy a játékot egyetlen karakterrel, single player módban játszd. Teszem ezt azért, mert a kalandok és a küldetések sorozatának kialakulásához feltétlenül szükség lesz arra, hogy bizonyos karakterek hosszabb-rövidebb időre csatlakozzanak hozzád. Mindegyikük más és más módon színesíti, befolyásolja az eseményeket, sőt, ha nem kapcsolod ki az AI-t, akkor bele is szól mindenbe. Több küldetés teljesítésének is feltétele, hogy adott karakter a csapatban legyen (ezeket a leírásban majd jelzem).

A küldetésekkel kapcsolatban csak annyit mondhatok, a BioWare csapata mély főhajtást érdemel. Szó sincs "menj ide, öld meg, hozd ide, amit elvett tőlem" felépítésű feladatokról. Az ostoba



szörnyek irtásának véglegesen befellegzett. A kapott feladatok közül még a legegyszerűbbekkel kapcsolatban is gyakran felbukkan valamilyen váratlan fordulat, biztosan sosem tudod, mire számíthatsz.

A küldetések megoldásában a leghasznosabb segítőtárs a napló, melybe automatikusan a kapott és a teljesített feladatok is feljegyzésre kerülnek. Emellett lehetőség van saját jegyzetek készítésére is. Szintén értékes támpontot adhat a térkép, melyen a készítők bejelölték a kulcsfontosságú helyeket.

A követő (familiar) egészen más típusú segítséget nyújthat. Ezt a teremtményt a mágus képes megidézni. Ellentétben a többi lénnyel, ez nem tűnik el, egészen haláláig mesterével marad, s szolgálja őt. Bár a tippek közt szerepel, hogy érdemes velük beszélgetni, sőt kisebb feladatokban nagy segítséget jelenthetnek, még nem mertem idézni ilyet, ugyanis elhalálozásakor a varázsló tartósan veszít egy constitution pontot. Ez túlságosan értékes ahhoz, hogy megkockáztassuk. Vagy mégsem? A követőt egyébként szükség esetén a hátizsákba is be lehet pakolni.

Az erődök (stronghold) megjelenése is rendkívüli újdonság. Sajnos e téren saját tapasztalattal még nem tudok szolgálni, mert karakterem druida, aki csak a játékban számára elérhető legmagasabb szinten (14) hívhatja ki párbajra a berek egyébként általam "trónra" emelt vezérét. Harcosként hamar megszerezhető az Armise vár, ahol heti ötszáz aranyat tesznek félre az úrnak…

KÜLCSÍN ÉS BELBECS

Első pillantásra a legszembetűnőbb változás természetesen a nagyfelbontású grafika használatának lehetősége. Örvendetes fejlődés a hivatalosan is támogatott 800 x 600-as felbontás, de az erősebb gépek tulajdonosai saját felelősségükre ennél nagyobbat is választhatnak. Tapasztalataim szerint a program 1024x768-on is akadozás és fagyás nélkül futott.

A játék támogatja a 3D-t, így opcionálisan még kidolgozottabb varázslatokban és effektekben gyönyörködhetünk.

Ugyanez igaz a hanghatásokra. Az amúgy is döbbenetes aláfestő zene mellett zsibongó kavalkádként jutnak fülünkbe a legkülönfélébb hangok, az utcák zaja, a városlakók nyüzsgése vagy éppen az erdőben óvakodó fenevadak neszezése. És akkor még nem is szóltam azokról a karakterekről, akikkel beszélgetve számtalan orgánumot ismerhetünk meg. A 3D-s hangkártyák tulajdonosai a térbeli hanghatásoknak is örvendhetnek, így még inkább borzongató, amikor az éjszakában, a labirintus mélyének csendjében a földet érő vízcsepp visszhangot ver…

Mi mást is mondhatnék összegzésül?! A BioWare ismét mérföldkövet rakott le a szerepjátékok történelmének útján. Szerintem megszületett az idei év (sőt, talán az évtized) legjobb RPG-je.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.bgdungeon.com
www.planetbaldursgate.com

NÉHÁNY TIPP

• Kalandozásaim során örömmel vettem tudomásul, hogy a csapdaeltávolításért és zárnyitásért is tapasztalati pont jár. Ráadásul már a legelső labirintusban is érhetnek kellemetlen meglepetések, ezért két szempontból is érdemes résen lenni. Tolvajképességekkel bíró karakter nélkül a csapat életveszélyben van.

• Minden rutinos játékost is kérek, alaposan tanulmányozza a varázslatokat, mert a már ismert bűvigék meglepetést okozhatnak a megváltozott szabályok miatt, többnek is megváltozott a hatása!

• Vannak olyan helyszínek, ahová a küldetés teljesítése után már nem lehet visszatérni, ezért, ha ott lehetőséged van valamilyen különleges tárgy elkészítésére, ne halaszd későbbre (pl. az Armise Keep cséphadarója).

• Mentsetek gyakran, és ügyeljetek a párbeszédek során adott válaszokra. Ezek ugyanis sokszor egészen más irányba sodorhatják kalandjaidat, s jó, ha van olyan pont, ahová vissza lehet térni, már csak a játék szépségeinek és mélységeinek felderítése céljából is.

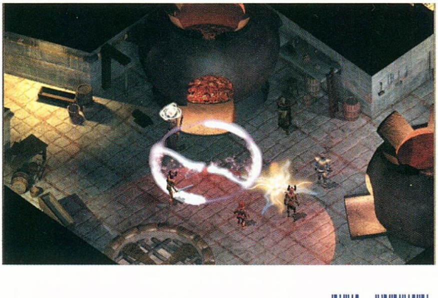
• Ha már itt tartunk, megemlíteném azt is, hogy a sok szabadidővel rendelkezők kimerítő információt találnak a játékon belül e világról, annak híres tárgyairól, személyeiről és a hozzájuk kapcsolódó legendákról is. Aki nem rest, olvassa át a nevesített fegyverek történeteit, s forgassa buzgón a talált könyvek lapjait…

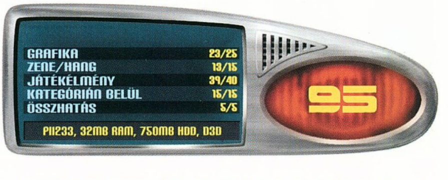
• Ügyelj arra, hogy a varázsló által feljegyezhető bűvigék száma az intelligencia függvénye. Ezért ne írj fel mindent ész nélkül, mert lehet, hogy később nem jut hely a hasznosabb spelleknek.

• Ha túl sok az aranyad, tudd, van hol elkölteni. Athkatla nyomornegyedében éjjel a félszerzet kereskedők értékes portékát kínálnak.

• Végezetül, ahogy a BioWare is tanácsolja, ne felejts el enni! :)

Lily





BALDUR'S GATE 2 GAMING GUIDE

CHAPTER I

Nem mondhatnám, hogy hosszas bevezetésnek nézel elébe, hiszen amint Imoen kiszabadít, számos tennivalód lesz. Az elsődleges cél természetesen kijutni innen. A kapott információk alapján gyorsan megtalálhatod a Jaheira és Minsc börtönét nyitó kulcsot, valamint azt a minimális felszerelést, amelyet a közelben rejtettek el. Amint ez megvan, a déli folyosón át eljuthatsz Mephitshez. Őt a szobában elrejtett kapcsoló deaktiválása után tudod csak megsebezni. Miután vele végeztél, fedezd fel a labirintust.

Hamarosan különös tárolókkal teli szobára bukkansz, ahol Rielev hasznos tanácsokat adhat a kiutat illetően. Ebben a teremben feltétlenül tedd el az aktiváló követ.

Ha megtaláltad a vak gólemet, add át neki ezt a kődarabot, ezáltal mesterként fogad el téged, s kinyitja az eddig zárt ajtókat. A téged fogadó otyugh-nál lévő kulcsra feltétlenül szükséged lesz. Nem részletezném, ki mindenkit kell eltenned láb alól, lényeg az, hogy összesen hat kulcsot kell megkeresned ezen a szinten, hogy kijuss a városba.

Tipp. A törpök csarnokában a csapda áldozatául esett orvgyilkos agóniája figyelmeztet a veszélyre. Tolvajod nem képes hatástalanítani e halálos titkokat, csak a terem szélén húzódó oszlopsor kulcsaival úszhatod meg a biztos pusztulást. Ráadásul e tevékenység során több kellemes varázspálca birtokába is jutsz. Maga a törp nem ellenfél.

Amikor kijutsz a labirintusból, kisebb csetepatéba keveredsz, aminek eredményeként a varázslók

Imoent is magukkal ragadják, mert mágiát használt, ami tiltott. Minsc persze rögtön rohanna utána, de az okos Jaheira óvatosságra inti mondván, "előbb ismerjük meg az ellenfelet". És bölcsen szól, akárcsak az a nemes, aki azt tanácsolja, siessünk a Copper Coronetbe.

FONTOS KÜLDETÉSEK

Az erdei tündérek kérése

A labirintus egyik zugában három dryad kéri, hogy szerezd meg Ilyich-től a makkokat. Elvileg az utadba álló törpét már eltetted láb alól, így ha nem lennének nálad e nemes termések, siess gyorsan vissza, és kutasd át a termeket. A makkok megszerzése még kevés, ezeket majd el kell juttatnod a tündérek királynőjének is, akit a Windspear Hillsben találsz majd. Vaelasa meglátogatása optimális esetben a Chapter II-ben realizálódik majd, de erre ott már nem térek ki. (1. kép)

A dzsinn kiszabadítása

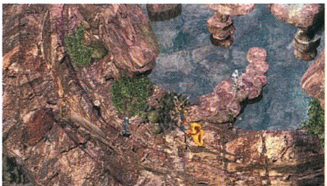
Maga a dzsinn kér meg rá, hogy szabadítsd ki. Ehhez meg kell szerezned üvegének másolatát.

A megvalósítás egyszerű, kérd el a palackot az erdei tündérektől. A levegő síkja gyermekének hálája nem marad el, néhány varázstárggyal gazdagabb leszel. (2. kép)

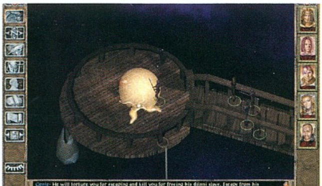
Pánik a cirkuszban

A város terének közepén színes sátor áll. Közelében azonban az öröm hangjai helyett szipogó gyermekre lehetsz figyelmes. Hannah fia kétségbeesetten kér, keresd meg anyját. Az ajtó előtt álló őr ugyan figyelmeztet majd a veszélyre, de nem akadályozza meg, hogy belépj. Hamarosan kiderül, hogy a cirkusz gnóm illuzionistája kerítette hatalmába e piciny birodalmat, így valószínűleg kénytelen leszel megölni őt. A hídon várakozó dzsinn kérdésére érdemes elsőre jó választ adni (magasabb xp). Odabent Aerie, a megcsonkított, egykor szárnyas tündelány undorító szörny alakjában, édes hangon figyelmeztet a veszélyre. Hamarosan kiderül, itt minden illúzió. Hannah például csúf pók alakjában örvend majd érkezésednek.

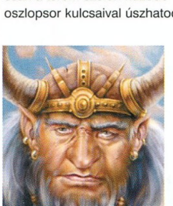
Kalah szobájában ne törődj a "szörnyekkel", csak őt, magát

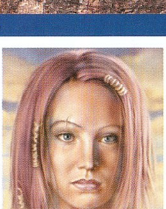


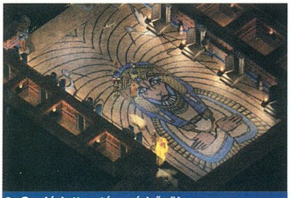
1. A csodás Vaelasa.



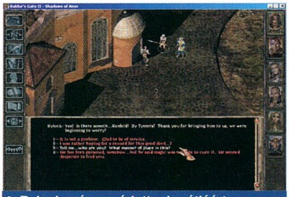
2. Igazán látványos egy felszabadult dzsinn.







3. Csalódottan távozó hősök.



4. Rylock már aggódott a barátjáért.

5. Druidánk láthatóan nem érzi jól magát.

tedd el mielőbb láb alól, s a varázs megszűnik.

Ha te is úgy akarod, itt csatlakozik majd hozzád Aerie, aki pap-varázslóként hasznos tagja lehet majd a csapatnak. Igaz, Jaheira és a romantikus, álmodozó tündelány között nem lesz ritka a súrlódás, ám Minsc hamarosan az elhunyt Dinaheir helyét betöltő boszorkányaként köszöntheti őt...

Tipp. Kalah halála után ne felejts el szót váltani Hannah-val és fiával sem!

CHAPTER II

E fejezet viszontagságai Athkatla városának nyomornegyedében kezdődnek meg, amint találkoztál Gaelan Bayle-vel, aki húszezer aranyat kér azért, hogy segítsen Imoen kiszabadításában, illetve Irenicus megtalálásában. E fejezetben az lesz tehát elsődleges célod, hogy megszerezd ezt a pénzt, még ha nem is bármi áron. Szerencsére küldetésben nem lesz hiány, a feladatok valósággal zúdulnak rád, csak győzd teljesíteni őket...

Ne ijedjen meg senki, cseppet sem meglepő, ha úgy érkezik a következő fejezethez, hogy számos felvállalt küldetést nem sikerült még megoldania.

Segíts Korgannak, hogy megtalálja Kaza könyvét

E küldetés feltétele, hogy Korgan Bloodaxe (törpe berzerker,

gonosz) a csapat tagja legyen. Ha felvetted, de már elküldted, akkor csak pénzért csatlakozik újra.

A megoldás helyszíne első lépésben Athkatla temető negyedének katakombája. Ebben a zónában nehéz harcok várnak a csapatra, hisz az élőholtak cseppet sem barátságosak, s jó eséllyel szintszívás sújthatja a közelharcosokat. Ráadásul, mint az hamar kiderül, a sírt kirabolták. Hova lett vajon a könyv?! A szálak a templomnegyedbe, Pimlico házába vezetnek... (3. kép)

Keress gyámolítót az árva Risának!

Arentis, Lathander papja adja ezt a küldetést. Megkér, keress őrzőt, biztonságot nyújtó nemes lelket Risa számára. A megoldás tulajdonképpen kínálta magát. Kamir lovaggal a város temetőjében találkoztam, amikor Kaza könyvéért indultam. Szomorú sorsát meghallgatva és átérezve jó megoldásnak tűnt, hogy ő legyen a kislány gyámolítója. Örömmel fogadta az ajánlatot. A jutalom némi xp és lelki béke.

Szerezz bizonyítékot Mae'Var hűtlenségére

Renal Bloodscalp, a Shadow Thieves vezetője bíz meg ezzel a feladattal. Az általa adott papírokkal a céh tagjai körébe juthatsz. Jelenteni Gorch-nak kell majd (Mae'Var's storefront), a bizonyítékot pedig Renalnak kell visszahozni.

A megoldás folyamatban...

Megmérgezett Renfeld

Alig indulsz el a városból, máris jó eséllyel belebotlasz egy csoport útonállóba, akik az amúgy is haldokló Renfeldet tennék el láb alól. Mentsd meg őt, majd mivel mérgezését nem tudod enyhíteni, siess vele Rylockhoz (Athkatla – Docks, narancssárga épület). (4. kép)

Jaheira átka

Az egyik kocsmában bukkan Jaheira régi ismerősére, aki hirtelen felindulásból rögtön el is átkozza druidádat. Ahhoz, hogy a hölgy ismét jól érezze magát, Baron Player halála, s ezután egy kiadós alvás szükséges. A titok

ERŐVISZONYOK ÉS POLITIKA

A kalandok során a helyi hatalmi és politikai viszonyok kissé zavarosnak tűnhetnek. Ezért ejtenék pár szót a főbb csoportokról.

Cowled Wizards

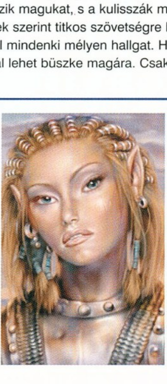
Ők képviselik azt a csoportot, amelyet hivatalosan is kijelöltek arra, hogy kontrollálják a városban folyó mágikus eseményeket. Aki engedély nélkül varázslatot használ, annak kemény megtorlással kell számolnia. Az engedetlenkedőket a Brynn Law városának közelében lévő magányos szigeten létesített intézetébe szállítják. A mágiával védett falak mögül még soha nem tért vissza senki...

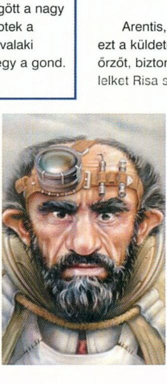
Harpers

E szintén titkos politikai szövetség az, mely a jóság képviselője. Támogatóik körében a nagyhatalmú istenek papjai és a természeti erők mestereként tisztelt druidák is megtalálhatók. Elsődleges feladatuk a civilizáció megóvása. Hisznek a személyi szabadságban, s céljuk, hogy az emberiség és a természet egyensúlyban éljen szövetkezve az érzékeny fajokkal. A szövetség tagjai főleg tündék, bárdok és kószák, akik titokban tartják eme elkötelezettségüket, de a hold és hárfa szimbólumok utalhatnak kilétükre.

Shadow Guild

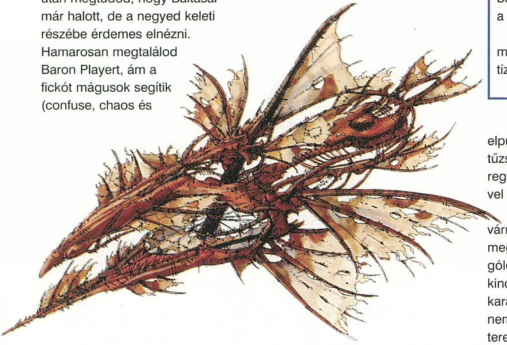
Ez a birodalom leghatalmasabb tolvajcéhe. Kémei és bérgyilkosai az athkatlai központban képzik magukat, s a kulisszák mögött a nagy üzletek is itt köttetnek. A hírek szerint titkos szövetségre léptek a város kereskedőivel, de erről mindenki mélyen hallgat. Ha valaki egyszer e körbe kerül, joggal lehet büszke magára. Csak egy a gond. A céhből nincs kilépés!





nyitja egészen konkrétan Jaheira hajtincse.

Megoldás: Két szálon is elindulhatsz. Ha nem figyeltél, a napló segít. Kisebb nyomozás után megtudod, hogy Baltasar már halott, de a negyed keleti részébe érdemes elnézni. Hamarosan megtalálod Baron Playert, ám a fickót mágusok segítik (confuse, chaos és



egyéb nyalánkságok), hacsak nem egyetlen karakterrel, Jaheira nélkül lépsz be rejtekhelyére. Ekkor ugyanis nem érkeznek segítők. Érdemes a varázslóval meglepni (Aerie), majd utána a többiek is csatlakozhatnak a harchoz. Így gyors és számodra nem túl fájdalmas halála lesz. (5. kép)

A de' Armise Keep megtisztítása

A küldetést Nalia (mage / thief) adja első lépésben még a Copper Coronetben (nyomornegyed). A hölgy, ha kell (igen!), maga is csatlakozik a csapathoz. A trolloktól hemzsegő vár türelmet és erőt próbáló kalandot kínál. Első lépésben keresd fel a vár közelében állomásozó Arat kapitányt, aki egyrészt lehetővé teszi, hogy megtaláld a titkos bejáratot, másrészt ad néhány igen hasznos tüzes nyílvesszőt. Ha a kocsmában nem vetted volna fel Naliát, itt még megteheted.

Ha bejutottál, minél előbb verekedd el magad a függőhidat leeresztő kerékig. Igaz, a segítségedre siető katonák többsége elhalálozik, mégis szükséged lesz erre az áldozatra, hogy helyt állhass a sokkal nagyobb megmérettetésben. A végkifejletet illetően nem túl jó hír, hogy TorGal, a trollok vezetője sajnos megöli a herceget, és azon lesz, hogy ezt a sorsot te se kerüld el.

• Ebben a várban készülhet el az egyik varázslatos cséphadaró (Flail of Ages). (6. kép) Az összegyűjtött elemeket (csak ha mindhárom fej megvan!!!) az üllőn készítsd el (forge), és ne hagyd el a várat, míg ezzel nem végeztél, mert nem feltétlenül térhetsz vissza (felhúzzák a függőhidat, és megszüntetik a titkos bejáratot is). Ugyanakkor ajánlott ezzel csak akkor foglalkozni, ha már minden troll örök álmát alussza…

• A trollok végleges elpusztításához sav- vagy tűzsebzés kell, különben regenerálódnak, és teljes (!) HP-vel térnek magukhoz.

• E várban nagy kincsek várnak. Minden bizonnyal megtalálod a termet, ahol hat gólem áll bután, őrizve a féltett kincseket. Amikor ideérsz, karaktereid szemtől szembe még nem képesek legyőzni e teremtményeket, ezért cselhez kell folyamodnod. Használj gyorsítást (varázsital), és pl. Minsckel szerezd meg a varázstárgyakat (minden zsákmány megszerzésekor pillanat állj!), majd fuss, ahogy csak bírsz. Így szerencsés esetben csak egy-két gólemmel kell megküzdened.

• A kutyák húsából készült leves a végső csatában igen hasznos lehet.

• Ebben a küldetésben a tárgyak eladásából származó bevétellel együtt legalább 15 000 aranyat lehet szerezni.

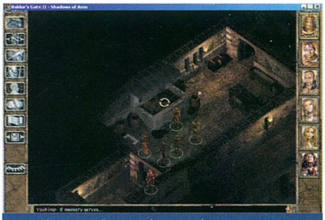
Treedment és az állatvilág egyensúlya

Legjobb, ha Cern (Treedment) segítségével teljesíted ezt a feladatot. A druid grove-ban kell párbajra hívni, és legyőzni Faldornt, hogy az állatok többé ne zaklassák az embereket. A konkrét ütközetig egyszerű küldetés, ám a párviadalban csak az adott karakterre számíthatsz, méghozzá egy szál semmiben. Mielőtt beérnél a szentélybe,

THAC0

Már az előző rész kapcsán is sokan kérdezték, mit is jelent pontosan a THAC0 rövidítés. A "To Hit Armor Class 0" az a szám, amelyet meg kell dobni ahhoz, hogy a karakter sikeresen megüssön egy AC 0-s célpontot. Ezt az értéket számos egyéb tényező is befolyásolja, amire mindig találsz utalásokat a játékban (ilyen például a két fegyver használata).

Példa. A karaktered THAC0-ja tíz, és az általa támadott lény AC-je mondjuk, mínusz három. Ez esetben a húszoldalú kockával legalább tíz + hármat kell dobnia ahhoz, hogy egyáltalán sebezhessen.

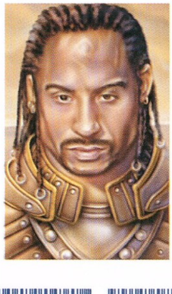


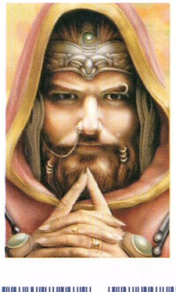
6. Itt készül a bűvös cséphadaró.

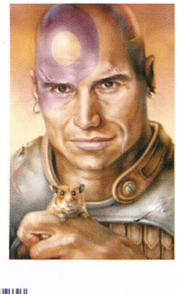
7. Csodaszép városka zaklatott állatok tetemeivel.

COLLECTORS EDITION

Az Interplay is gondolt a gyűjtőkre. A Collectors Edition nekik készült. Ebben a dobozban az aranyszínű korongok mellett a játékosok olyan bónusz CD-t találhatnak, melyen egy különleges karakter és tíz egyedi mágikus fegyver illetve páncél is található. Emellett textil térkép, nyolc darabos kártyakollekció (a teljes szett 16 darabos), spirálfűzésű kézikönyv és audio anyag is vár a fanatikusokra. A felár nem vészes, de szerintem jó ötlet lett volna mindezt DVD-n kiadni.







számos trollal és más erdei szörnnyel kell megküzdened, s több árny druida is utadba áll. Ha esetleg Cernt nem vetted volna fel, még itt az erdőben is megteheted, az északi völgyben találod őt.

• Amennyiben érdekelt vagy, a druida vezérségért lvl. 14 alatt véglegesen nem küzdhetsz meg.

Ez nagyon súlyos, hiszen a BG 2-ben e karakterosztály számára ez a legmagasabb elérhető szint.

• Ha már itt vagy, ne feledd el átadni a makkokat Vaelasának. (7. kép)

Cern gyermeke

Athkatla városába visszatérve kiderül majd, hogy Cern elhagyott kedvese gyermeknek adott életet, majd később gyanús körülmények közt elhunyt. A szolgálólány a druida jelenlétében nem beszél, ám négyszemközt elmondja, hova lett a kisfiú. Amint kiszabadítod őt Deril fogságából (ami természetesen a mostohaapa halálával is jár), Cern visszaviszi fiát a druidák közé.

A küldetés feltétele, hogy Cern a csapat tagja legyen.

Strohm király sírja

E méretes útvesztőben múmiák, ghastok, hobgoblinok, vámpírok és vérfarkasok állják utadat, sőt akad itt egy kőgólem is.

Strohm III sírjának eléréséhez hat részből kell összeraknod egy különleges maszkot, mellyel megláthatod, ki sebzi halálra csapatodat az ajtó előtt folyosón.

Ebben az útvesztőben találhatod meg a sárkánypáncél elemeit is.

Samia segít majd, hogy átjuss bizonyos ponton, későbbi árulása ennek ellenére nem meglepő, de életveszélyes. A csapatától szerzett zsákmányok közt azonban +1-es plate mail, +2-es battle axe és +2-es large shield is lesz, így kétszeresen érdemes küzdeni.

• Óvakodj a légelementáltól délre bujkáló Grancortól is, aki tulajdonképpen vérfarkas, s ha követed őt, három kisebb fajtársához vezet.

BALDUR BRAVÚR

Mostanság egyre kevesebbszer fordul elő velem, hogy hosszú éjszakákon át, hétvégéket és szabad perceimet nem kímélve minden időmet feláldozom holmi játék kedvéért. Igen, már gondolkodtam is azon, hogy orvoshoz kellene fordulnom, de most úgy látszik, teljesen meggyógyultam. Újra a jó öreg fanatikus vagyok, és ezt a Baldur's Gate folytatásának köszönhetem.

Ez a játék egyszerűen lerakhatatlan. Hasonló érzés játszani vele, mint amikor izgalmas fantasy regényt olvasunk, csupán azzal a különbséggel, hogy a BG2-ben én írhatom, alakíthatom a történetet. A főhős személyiségét bármilyenre megformálhatjuk, nincsenek korlátok, mert az AD&D 3rd Edition szabályai teljesen nyitott teret engednek még az elvetemült gonosz karakterek megszemélyesítőinek is. Az első részt kétszer is végigjátszottam, többjátékos lehetőségibe is alaposan belemélyedtem, úgyhogy mondhatom, hogy hosszú, várakozással teljesen telt el az az idő, amíg végre kezeim közé vehettem a folytatást. Sajnos dédelgetett karakterem hamar a kukában végezte, mivel tulajdonságain kívül semmit sem hozhattam magammal, de szerencsére ez nem okozott különösebb fejfájást. Sokat dicsérhetném még a játékot, de úgy gondolom, hogy nem szükséges. Tőlem már megkapta az év játéka címet, minden kategóriát maga mögé utasítva, csak ajánlani tudom, de azt viszont nagyon.

Kihasználom az alkalmat, hogy hozzászólhatok a cikkhez, ezért adnék még pár jó tanácsot azoknak, akik Lily véleménye és az én szerény hozzászólásom elolvasása után úgy döntenek, belevágnak a történetbe:

• Ne próbálkozz a sárkányokkal, úgysem tudod megütni őket. Legalábbis jó ideig.

• Attól a BG2 nem lesz élvezetesebb, ha össze-vissza tápolod a karaktereid. A 18-as tulajdonság nem mindenkinek szükséges, próbálj meg „játszani", és élvezni az izgalmas történetet.

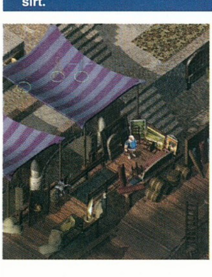
• Lassan haladj előre, ne csak nyomkodd a kérdésekre a válaszokat, próbáld meg úgy felfogni, mintha valamilyen folytatásos interaktív regényről lenne szó. Ráadásul így rengeteg elrejtett kinccsel lehetsz gazdagabb.

• Találhatsz a csatornarendszerben egy beszélő kétkezes kardot, amely beszólásaival sokszor mosolyt csalt az arcomra. Kedvencem ezek közül a „huh, ez biztos nyomot fog hagyni" és az „unatkozoooom" típusú beszólásai. Nem túl nehéz megszerezni, de érdemes, Minsc kezében tökéletes fegyverré válhat.

Chris

8. E maszk nélkül nem érdemes háborgatnod a sírt.

9. Íme a valódi Firkraag



• A guardianok megölése nem vészes, de az ütközet előtt érdemes tűzvédelmet aktiválni.

• A Windspear Hills labirintusában találhatod meg Delver +2-es páncélját, mely a kalandok e korai fázisában igen értékes lehet. (8. kép)

A Windspear Hills titkai

Ez a küldetés kapcsolódik az előzőhöz. Athkatlában Lord Jierdan Firkraag kér fel, hogy tízezer aranyért segíts rajta, mert a városon kívül ogre banditák háborgatják birtokát. A hegyek közt bóklászva azonban találkozhat Garennel, aki a hegyek tövénél egy kis kunyhóban lakik, s mint kiderül, gyermekét elrabolták. Hamarosan nyilvánvalóvá válik, hogy e küldetés csapda, s a valódi Firkraag hatalmas vörös sárkány. Szerencsére vele nem kell megküzdeni, bár mire ideérsz, a sárkánypáncélzat egyes részeinek birtokában leszel, mégis csúfos halálodat lelnéd ellene. (Plusz négyes fegyverekkel sem tudod megsebezni, míg ő egyetlen sóhajtásával több karaktert is megölhet). Szabadítsd ki inkább a rabot. Firkraag nem áll utadba, csak szolgájával, a gyerek közvetlen őrével kell megküzdened. Mivel az úr mágus, érdemes beléfojtani a szót, s védelmeit leszedve közelharcban elpusztítani őt. (9. kép)

Természetesen más úton is beszerezheted a megfelelő összeget, s az események sodrásában jó eséllyel viszonylag hamar meglesz a pénz. Ekkor Valen nevében érkezik az a leány, aki szerint úrnője vár minket éjjel a temetőnél (Athkatla – Graveyard). Bodhi valóban ott lesz, s 15000 arannyal teszi könnyebbé pénztárcádat, egyúttal átjuttat a harmadik fejezet sodró eseményeibe. Ám az alapos kalandozók nem felejtik el eddig felvállalt küldetéseiket sem...

folyt. köv.

METAL GEAR SOLID

StartBox

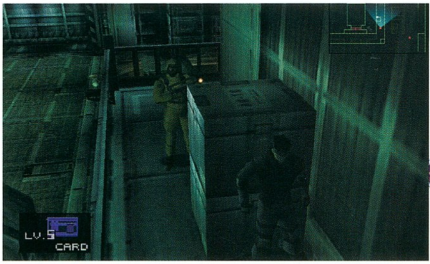
Fejlesztő: Konami
Kiadó: Microsoft
Web: www.mgspc.com

Ha meg akarjuk tudni, milyen is a tökéletes kommandós játék, arról egészen biztosan Hideo Kojimát kell kérdezni. A Konami géniusza elsőként ébredt rá, hogy a háborús játékoknak nem feltétlenül pusztán a gyilkolásról kell szólniuk. Az okos harcos csak akkor öl, ha muszáj. A ravaszt meghúzni nem nehéz, ám észrevétlennek maradni annál nagyobb kihívás.

A mester sokáig várt, hogy ezt a koncepciót kivételes formába öntse, amire végül a PlayStation hardvere teremtette meg a lehetőséget. (Bár a nyolcbites korszakban már korábban is próbálkozott – méghozzá nem is teljesen sikertelenül.) A mesteri elgondolás tökéletes formát végül 1998-ban kapott: a Metal Gear Solid bizony alaposan megrengette a videojátékok világát. Olyannyira, hogy azt még talán PC-s körökben is érezni lehetett.

Sokáig úgy tűnt, hogy Kojima híres hősét, Solid Snake-et a Sony kisajátítja magának, de aztán végül „megtört a jég". Örömteli hír volt, amikor nem is olyan rég a Konami bejelentette a PC-s verziót. Örömteli, bár egy kicsit talán megkésett… Igaz, annyira azért még nem késő, mert bármennyire is meglepő, ez a kétéves PlayStation játék még mindig nagyon „ütős". Sőt, kiemelkedik a PC-s akciójátékok közül, holott szemlátomást semmit sem fejlesztettek a konverzión. Láthattunk már például szebb 3D-s helyszíneket PC-n, de a nem túl gazdagon textúrázott Metal Gear összességében mégis nagyon frankón néz ki. Nyilván azért, mert mindent olyan tökéletesen rendeztek el.

Hideo Kojima a precizitásáról híres: valódi fegyvereket tanulmányozott, hogy a játékban szereplő cuccok a „megszólalásig" olyanok legyenek, mint az igaziak, s a terep és a történet kidolgozásakor is azon volt, hogy azok minél inkább passzoljanak napjaink világába.



EGYSZEMÉLYES KÜLDETÉS

A helyszín egy katonai bázis valahol Alaszkában, egy eldugott szigeten. A különleges bázist, ahol leszerelt nukleáris fegyvereket semmisítenek meg, veszélyes terroristák foglalják el. Speciális, génmanipulált katonák, akiket a FOXHOUND egykori tagjai vezetnek – utóbbiról tudni kell, hogy ez az a terroristaellenes szervezet, amelyiknek a megbízásából hősünk megpróbál bejutni a szigetre. Solid Snake feladata: kiszabadítani a fogva tartott túszokat, azaz a kormány védelmi projektjeiért felelős ügynökség főnökét és az ArmsTech fegyvergyár elnökét.

Csupán 24 órája van a küldetésre: ennyit várnak a néhai kollégái, mielőtt elindítanának egy nukleáris rakétát. Ez pedig nem pusztán fenyegetés, mert ha a terroristák szóra bírják a túszokat, hozzájuthatnak a rakétaindításhoz szükséges kódokhoz. Követelésük kissé bizarr: néhai vezérük, Big Boss maradványait akarják megkapni, hogy nagyra becsült harcosuk génjeit újrahasznosítsák. Csakhogy a vágyaik aligha teljesülnek, mert a kormány megtagadja a kérésüket. Snake vállán ezért nem kisebb teher van, mint a világ megmentése!

Az alaphelyzet talán egy kicsit nyakatekertnek tűnik, de mindjárt minden világossabbá válik, ha elolvassuk hősünk korábbi bevetéseiről szóló előzményeket: erre különálló, „extra" menüt rendszeresítettek.

Amit előrebocsáthatunk a cselekményből: a címszereplő Metal Gear nem más, mint egy különleges, lépegető harci jármű, amelyet az ArmsTech fejlesztett ki – persze, titokban. A Metal Gear elméletileg a világ bármely pontjára el tud jutni, keresztül tud vágni bárhol; ott is, ahol a hagyományos tankok fennakadnak. Sőt, vannak még egyéb technikai „nyalánkságok" is vele kapcsolatban, de ha még többet elárulnék, azzal elvenném a virtuális kémkedés élvezetét. Annyit mondhatok: a történet szálai igencsak össze vannak kuszálódva, s persze főhősünknek kell ezeket kibogoznia.

A LOPAKODÁS MŰVÉSZETE

Nos, a „bogozgatást" úgy kell intéznünk, hogy a lehető legkevesebb feltűnést keltsük. Rejtőzködnünk kell, álcáznunk kell magunkat, mert ha az ellenség észrevesz minket, azonnal erősítés érkezik. Ez a játék sava-borsa: az állandó trükközés, melyben a vészjelző sziréna a legnagyobb ellenfelünk. Ha gyilkolnunk kell, hát csendben tegyük: hangtompítót használva, vagy hátulról megfojtva az áldozatot.

Ez iszonyatosan szórakoztató, mert az ellenségeink meglehetősen realisztikusan viselkednek. Ha elbújunk valamelyik láda mögé, nem látnak minket, ellenben vigyáznunk kell, mert a lábnyomainkat a friss hóban felfedezik! Az egész játék színtiszta taktikázás: bujkálni, osonni, kúszni, avagy elterelni az ellenség figyelmét – utóbbit megtehetjük például a falak kopogtatásával.

A játékok esetében azonban nem szabad átesni a ló túlsó oldalára: a túlzott élethűség is árthat. Jól tudták ezt a Konaminál, ezért az őrök látószögét alaposan leszűkítették. A katonák és a biztonsági kamerák egyaránt csak kb.20 m-es távolságba látnak el, s a radarunk pontosan kijelzi a látóterüket – szóval csak szlalomozni kell köztük. Persze hozzá kell tenni, hogy ennek az eszköznek megvan az a rossz tulajdonsága, hogy azonnal megzavarják, mihelyt a jelenlétünk kitudódik. A radar mindaddig nem

PLAYSTATION AVAGY PC VERZIÓ?!

A Metal Gearből igazi „playstationös" PC verziót kaptunk. Olyannyira, hogy ha valamelyik emulátorba betöltjük a PlayStation-ös változatot, semmi különbséget nem tapasztalunk. (Leszámítva persze az emulátor hibáit.)

Jóllehet, a játék már eleve hihetetlenül jól nézett ki, úgyhogy azért elrontani nem lehetett. A konverzió bármilyen egyszerű is, a helyszínek még így is elképesztően klasszak. A textúrák például durvák, de a filterezéssel még kielégítők. Csupán a figurák arca kirívóan csúnya. A filter ugyanis határozottan károsan hatott rájuk. Az eredetileg valamennyire kivehető arcvonások elmosódtak, s hősünk például úgy néz ki, mintha kinyomták volna a szemét.

Szóval a doboz előállítása, illetve a CD felírása valószínűleg tovább tartott, mint magának a játéknak az elkészítése. Grafikai részről mindössze a felbontás lett nagyobb, semmi több. Sőt, bizonyos tekintetben a látvány kevesebb lett, mert a PlayStationön szívesen (és a Metal Gearben különösen gyakran) alkalmazott elmosódó kameramozgás nincs benne a játékban – helyette a kép csak beszürkül.

AZ ÉLŐ LEGENDA

A Metal Gear főhőse legendás, sokat tapasztalt katona. Solid Snake-et nem véletlenül nevezik többször is „élő legendának” a játékban, hiszen nem ma kezdte a szakmát. S nem csak a kerettörténet szerint, hanem a valóságban is. A naptár 1987-et mutatott, amikor az első Metal Gear játék megjelent. A Távol-Keleten akkoriban a Z80-as alapú MSX számítógépek élték a fénykorukat: Hideo Kojima ezt a platformot választotta. A játék grafikája a maga idején kitűnőnek számított (ma már persze csak megmosolyogható), a lopakodós harcmodor pedig igazi szenzáció volt.

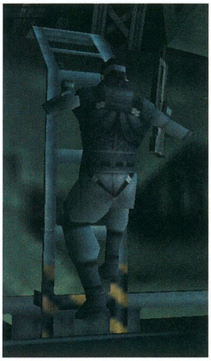
Az első rész Dél-Afrikában játszódott, ahol az Outer Heaven nevű katonai kiképzőközpontot kellett Snake-nek felszámolnia. Ekkor találkozott elsőként a Metal Gearrel, a gigantikus lépegető első prototípusával. Mint később kiderült, az Outer Heaven megálmodója nem más volt, mint Snake főnöke, Big Boss, aki – gondolván, hogy a küldetés úgyis kudarcba fullad – csak figyelemelterelőnek küldte emberünket.

A játékból készült NES verzió is, bár ahhoz Kojima mesternek már vajmi kevés köze volt. Érdekességként viszont megemlíthetjük, hogy utóbbi változatot átírták még C64-re is – emlékszem, jómagamnak is megvolt (sőt, még meg is van).

Snake MSX-es kalandja három évvel később folytatódott. A Metal Gear 2: Solid Snake-ben a színhely a Zanzibar Land nevű közép-ázsiai ország volt, ahol a függetlenség kivívása után túl sok fegyver halmozódott fel. Zanzibar Land az egész világra veszélyt jelentett, ráadásul fogva tartották az országban azt a mérnököt, aki forradalmasíthatta volna az üzemanyaggyártást: Snake-nek tehát ezért kellett odautaznia. Hősünk nem kis meglepetésére ismét a régi ellenségével találta magát szemben…

Érdemes megfigyelni, hogy a játékmenet már 1990-ben mennyire kiforrott volt: alvó őröket lehetett leütni, el lehetett terelni az ellenség figyelmét stb. A PlayStation verzió több mindent örökölt az elődeitől: a radarrendszer, illetve a kommunikáció tulajdonképpen változatlan maradt, s még néhány hangeffektus is ismerős lehet (amikor például észrevesznek minket, illetve amikor abbahagyják a keresésünket).

Visszatérve még egy pillanatra a NES-re: Nintendón is volt Metal Gear 2, de az ismét nem ugyanaz volt, mint MSX-en. A grafikája jó volt, de amúgy csakhamar feledésbe merült.



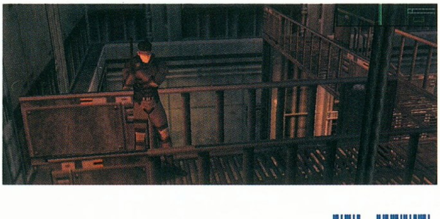
JOBB, MINT A FILMEKBEN

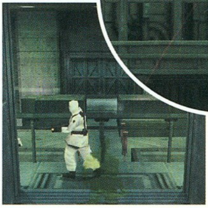
A Metal Gear mindamellett, hogy kitűnő akciójáték, kicsit kalandjátéknak is tekinthető. Számos tárgyat szedhetünk össze, különösképp kulcskártyákat (amelyeket használatkor a kezünkben kell tartanunk), s a gyűjtögetés során gyakran vissza kell mennünk korábban már felderített helyiségekbe. Külön gomb, illetve leltár tartozik a fegyverekhez, és külön a tárgyakhoz. Utóbbiak közül a Ration, vagyis az élelmiszeradag létfontosságú cucc. Ha van nálunk egy-egy konzerv, az erőnk hiába fogy el; 0-ra érve újratermelődik.

Ami a teendőket illeti: sosem az a cél, hogy gyilkoljunk (kivéve a főnököket), hanem mindig van valamilyen konkrét feladat. Nem tudunk például átjutni az aknamezőn? Hát akkor keressünk fémdetektort. Mindig teljesen logikus, hogy mi a következő teendő, legfeljebb a „hogyan” lehet kérdéses. De az sem sokáig, mert hamar válaszokhoz juthatunk a társainktól. A főnökünkkel, illetve a barátainkkal (ilyen például a bázis technikusa) az ún. Codecen keresztül tartjuk a kapcsolatot. Ha bármi gond merül fel, csak hívnunk kell őket, s valamelyikük biztosan mond valami hasznosat.

Hideo Kojima saját bevallása szerint nagy rajongója a mozinak és az anime filmeknek (elvégre japán illetőségű az úriember), és ez szerencsére teljes mértékben látszódik az egész játékon. A szereplők már csak külsőleg is mintha anime filmből léptek volna elő, de „belsőleg” még inkább olyanok. Rendkívül színes karakterek népesítik be az egész bázist, minden egyes FOXHOUND tag igazi egyéniség. A repertoár az indián sámántól kezdve a cyborg ninjáig terjed – hogy mindenki

mutat semmit, amíg az őrök meg nem nyugodnak – ez amúgy nagyon hamar bekövetkezik. (Némileg furcsa, hogy a zárt épületekben sem folytatják a keresésünket, de ez megint csak egy olyan tényező, melynek esetében az élethűség helyett a játszhatóság volt a fő szempont.)





kedvencét, a gondolatolvasó Psycho Mantist ne is említsük. Az pedig még inkább dicséretes, hogy bármilyen extrémek is legyenek ezek a karakterek, mindegyik szépen bele van ágyazva a történetbe, s előbb-utóbb kiderül, kinek mi a motivációja. Ennek köszönhetően eszünkbe nem jut továbbnyomni a közjátékokat, amelyek pedig tulajdonképpen másból sem állnak, csak dumából. A legjelentéktelenebb beszélgetés is sokat sejtet, olyan mesterien rendezték meg a történetet. Minden egyes jelenetet számtalan nézetből "vettek fel": a virtuális kamerák hangulat szerint dinamikusan változnak, mozognak, sőt zoomolnak, és a gondosan kiválasztott zenei aláfestés sem elhanyagolható. Elgondolkodtató, hogy sok filmrendező példát vehetne Hideo Kojimáról és a teamjéről. Nem csodálom, hogy újabban állítólag Oscart akarnak adni a legjobb játékoknak is.

REMEK, DE AZÉRT...

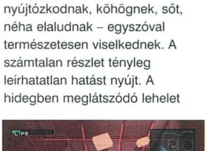
A Metal Gearről sok mindent lehet mondani, de a hangulatát persze csak „élőben" tapasztalja meg az ember. El lehet mondani, hogy az egész bázis úgy van felépítve, hogy azon hibát nem találunk. A börtönhöz például tartozik őrszoba is, WC is (sőt a klozethoz még undorító élősködők is). Vagy lehet méltatni az AI-t. A járkáló őrök időnként nyújtózkodnak, köhögnek, sőt, néha elaludnak – egyszóval természetesen viselkednek. A számtalan részlet tényleg leírhatatlan hatást nyújt. A hidegben meglátszódó lehelet még gyakorlatilag is hasznos, mert amikor orvlövészkednünk kell, néha csak a párafelhőből vesszük észre, ha mondjuk az áldozatunk valamelyik domb mögött várakozik.

Lehet dicsérni továbbá, hogy például a falakhoz simulva a kamera mindig úgy áll be, hogy képben legyen az is, aki elől bujkálunk. Továbbmagasztosíthatjuk aztán a pompás zenéket is példának említve, amikor észrevesznek minket, s az adrenalinszintünk még inkább felmegy a hirtelen megszólaló dinamikus ritmustól.

A játék tehát kivételesen jó. Az már más kérdés, hogy PC-s változat sajátosságokban nem igazán bővelkedik. Az egyetlen lényeges pozitívum (ami amúgy minimálisan elvárható), hogy könnyebb az állásmentés, mint konzolon. Nem kell állandóan az egyik partnerünknek „telefonoznunk", hanem elég csupán ESC-et nyomni. Ja meg a PC változat már eleve tartalmazza a PlayStationre külön kiadott ún. VR küldetéseket, amely – mint a neve is mutatja – virtuális térben játszódó feladatokat tartalmaz (mintegy gyakorlásként), illetve ami érdekesebb: néhány misszió erejéig lehetünk Gray Foxszal, a cyber ninjával is. (Jóllehet, PlayStationön is létezik olyan kiadás, amely egyben van ezzel a kiegészítővel.)

A Metal Gear PC-s verziója összességében újabb bizonyíték arra, hogy a japán cégek számára a számítógépek világa nem sok jelentőséggel bír. Engem speciel a Dino Crisis után már nem lepett meg, hogy egy az egyben ugyanazt kapjuk, mint PlayStationön, de azért talán érdemes megjegyezni, hogy az alkotók mennyire „erőltették meg magukat". Még azt a fáradságot sem vették, hogy a csak PlayStationre jellemző grafikákat (PC-n nincs például „Select" gomb) és szövegeket megváltoztassák. Jellemző momentum, hogy a játékban néha menet közben, a párbeszédekből értesülünk arról, amikor egyes részekben speciális gombokat kell használnunk, s amikor a feliratozásban például „akciógomb" szerepel, közben a figura holmi „Kör" gombról hadovál... A legigénytelenebb megoldás pedig a Psycho Mantisszel való összecsapás. A gondolatolvasó pszichopatánál remek vicc volt, hogy PlayStationön csak úgy lehetett kibújni a hatása alól, ha a kettes irányítót vettük igénybe, ezúttal azonban semmi jópofaság nincs a dologban, mert a készítők úgy gondolták, hogy a legtöbben joypaddel fognak játszani, azaz a kibúvót a billentyűzet jelenti. Mennyivel jobb lett volna, ha mondjuk valami egyedi gombkiosztást kellene használni...

V.Z.

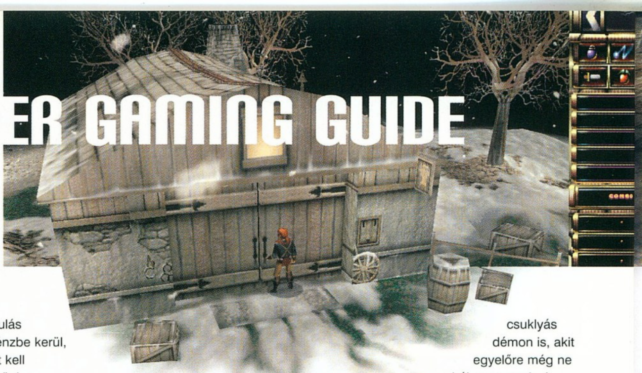


GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	40/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

95

P200, 32MB RAM, 140MB HDD, D3D

Ha úgy gondolod, hogy már mindent ismersz...
Ha neked már semmi nem okoz meglepetést...
Ha láttad a Múmiát, de a tenyered sem izzadt meg...
Ha jobb vagy, mint Indiana Jones...
Várnak rád...
Afrika
SÖTÉT TITKAI*
... és rájössz, hogy minden másképp van, mint azt elképzelted...
Keresse a COMPFAIR-en október 31. és november 4. között
* TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM
A TRAVELBOX-HUNGÁRIA KFT és a WOLFGROUP bemutatja: AFRIKA SÖTÉT TITKAI * TELJES MAGYAR NYELVŰ JÁTÉK *
FŐSZEREPBEN: HOWARD HAWK MAGYAR HANGJA:BICSKEI LUKÁCS * MAGYAR KIADÁS: TRAVELBOX-HUNGÁRIA KFT.
MAGYARORSZÁGI BEMUTATÓ: 2000 OKTÓBER * TEL: 37/315-905 FAX: 37/504-086 * WWW.TRAVELBOX.HU * TBH@INTERDNET.HU
WOLFGROUP
TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
MAGIC BYTES



SOULBRINGER GAMING GUIDE

StartBox

Fejlesztő: Infogrames
Kiadó: Infogrames
Web: www.soulbringergame.com

VÉGIG JÁTSZÁS

MADRIGAL

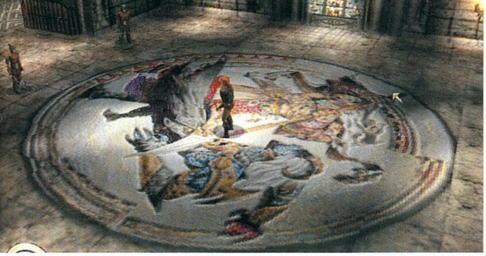
A dokkolás után azonnal keressük meg a révész által említett brigantit, s öljük meg. Térjünk vissza a kunyhóhoz, majd a kapott kulccsal nyissuk ki az ajtót. Zsebeljük be a tapasztalati pontokat és a varázsrúnát. Fussunk be a városba, s ott keressük meg a piactéren a kocsmát. Gyűjtsünk össze minden, a nagybátyánkról szóló információt (fontos, hogy beszéljünk Chanttal), majd beszélgessünk el a főtéren posztoló őrkapitánnyal. Megtudjuk tőle, hogy a városban rablók garázdálkodnak. Megkér, hogy segítsünk visszaállítani a rendet. Bizonyítékként el kell vinnünk neki az egyik gazember köpönyegét. A város déli részén meg is találjuk a rosszfiúkat. Vigyázzunk arra, hogy egyszerre csak egy ellenfelünk legyen.

„A harc során előnyt jelenthet, ha tudjuk, hogy a kurzornyilakkal kiválaszthatjuk a hozzánk legközelebb álló ellenfelet.”

Amint elintéztük mind a négyet, vigyük el a köpenyt a katonának. Folytassuk az utunkat a vadonba. Kövessük az utat a nagybácsi házáig. Itt tanulhatjuk meg az első varázslatainkat, sőt még az éjszakát is itt tölthetjük. A további tanulás azonban pénzbe kerül, 200 aranyat kell összeszednünk a tanulmányaink folytatásához. Pénzt úgy szerezhetünk, ha a városlakóktól munkát vállalunk. Beszéljünk az elöljáróval, aki 100 aranyat ígér az eltűnt városlakók felkutatásáért, s 100 aranyat a banditák vezérének megöléséért. Mielőtt azonban kalandozni indulnánk, vegyünk lándzsát a kovácsnál. Másra ne költsünk, később úgyis találunk fegyvereket és páncélokat. Időközben megnyitották a Ravenscar felé vezető utat. Ezen a területen találjuk meg a bányát, ahol a foglyokat tartják.

A bejáratot rablók őrzik, szét kell tehát csapnunk közöttük. Odalenn megtaláljuk az elveszett parasztokat, akik valamiféle varázslat hatása alatt irgalmatlanul dolgoznak. A munkát a rabszolgamester irányítja, aki mellesleg a haramiák kapitánya. A kőszörnyek ellen a csákány a legjobb fegyver, a rabszolgamestert viszont érdemes varázslatokkal legyengíteni, mielőtt közelharcba bocsátkozunk vele. A bányában szimatol még a csuklyás démon is, akit egyelőre még ne háborgassunk. A csilléket úgy tudjuk beindítani, ha rálépünk az őket irányító nyilakra. A legfontosabb feladatunk az, hogy leromboljuk azt az oszlopot, mely a munkások akaratát megbénítja. A bejárat mellett találjuk meg azt a kocsit, amely képes erre. Előtte viszont el kell takarítanunk az útból a másik csillét. Ezt csak úgy tudjuk megtenni, ha egy harmadikkal meglökjük az útban lévőt. Most már nyugodtan indíthatjuk a bejárati csillét. A parasztok szökése után a bejáratnál kapunk egy kulcsot, amelyet egyelőre még nem tudunk használni. A rabszolgamester holmijai között megtaláljuk azt a kulcsot, mely a bánya egyik zárt ajtaját nyitja. Amennyiben követjük az itt áthaladó síneket, újabb zárt ajtóhoz érünk. Ehhez a kapuhoz nincs kulcs, viszont csillével bezúzható. Az ajtó mögött találjuk meg a Skull of Alchemyt, amely jól jön majd a későbbiekben. Más dolgunk nincs a bányában, később még visszatérhetünk, hogy elintézzük az erősebb ellenfeleket. Fussunk vissza a városba, s zsebeljük be a jutalmunkat az elöljárótól. Látogassuk meg a látnokot és a fogadóst, s vállaljuk el tőlük a munkákat. A jósnőnek tojáshéjakat kell beszereznünk, a fogadós megbíz, hogy vigyünk el egy csomagot az általa megadott címre. Ha már erre járunk, akkor ugorjunk be Hammerhez, a kovácshoz. Adjuk el neki a bányában felszedett érceket, s javíttassuk meg vele a felszerelésünket. Ne tartsunk

Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Arrows A Temple of Shadowsban az egyik zárt ajtó mögött.	**Holy Presence** Level: 1 | Mana: 25 | Element: Spirit
	Secubolt Level: 17 | Mana: 40 | Element: összes **Poison Bolt** Level: 20 | Mana: 30 | Element: Water **Shards** Level: 22 | Mana: 40 | Element: Earth
Rune of Arrows A North Tower szarkofágjában.	**Fireball** Level: 24 | Mana: 35 | Element: Fire



magunknál felesleges dolgokat, amit lehet, s nem használunk, adjuk el. Ha már megígértük a jósnőnek a tojáshéjat, akkor tegyünk is valamit az ügy érdekében. Menjünk ki a városból a Western Moorba, s fussunk el az első elágazásig. Itt megzavarunk egy gerlét. Ne veszítsük szem elől a madarat. Négyszer vagy ötször leszáll pihenni, de ne engedjük henyélni. Végül megelégeli az üldözést, s átrepül az eddig zárt kapu felett, amely csodálatos módon kinyílik. Mögötte találunk egy obeliszket, s a barlangban a tojáshéjat. A kocsmárostól kapott csomagot el kell vinnünk Jake-nek, aki a Farm Estate-en él. Ide is a Western Moorból tudunk eljutni. A barátságtalan bemutatkozás után nyissuk ki neki az orgyilkos cég által küldött csomagot, majd öljük meg a megidézett Shadow-t. Kutassuk át a házat, különös tekintettel a pincére. Időközben össze kellett, hogy gyűljön az a 200 arany, amit a nagybátyánk kért tőlünk. Tőle kapjuk a következő feladatot: meg kell keresnünk az Árnyak Templomát. A templom Ravenscarban található, ahová High Rock Passon keresztül juthatunk el (az ajtó most már nyitva van). Ravenscarban új ellenfelek tűnnek fel. Nem árt, ha rendelkezünk buzogánnyal, mivel a csontvázak és a gargoyle-ok ellen az a leghatékonyabb. Kutassuk át alaposan a területet, s szedjük fel a páncélokat és a fegyverzetet.

„A város főterén álló oszlopból tudjuk kiszedni a Rune of Trinketset"

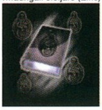
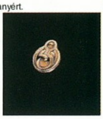
Keressük meg a polgármester házát, ahol Elsbeth-szel, a szellemlánnyal találkozunk. Megkér minket, hogy semmisítsük meg a testét, amelyet az élőhalottak a csatornákban őriznek. A templom bejáratát őrző undead sereg leverése után bejutunk a belső szentélybe. Itt keressük meg a teleportot, amely elrepít minket Bishop Mortan rezidenciájára. Kutassuk át a labirintust. Addig kell keresgélnünk, míg a Scroll of Mortan a kezünk közé nem kerül.

Ezután kell megtalálnunk az újabb teleportot, amely kék színben pompázik. Ennek közepén olvassuk fel Mortan tekercsét. A közelgő nagy csatára alaposan fel kell készülnünk. Szedjük össze a szobákból a mannaitalokat, majd csaljuk el a püspök által megidézett csontvázhordákat. Ezután támadjuk meg az emberünket, akit a legkönnyebben a tűzvarázslatokkal lehet hidegre tenni. Amennyiben megsemmisítettük Elsbeth porhüvelyét, úgy a püspök életereje is csökken, sőt képtelen lesz védelmet és gyógyítást magára varázsolni. Sajnos a támadó mágiája igencsak erős, ezért elővigyázatosnak kell lennünk. A saját varázslatunk elengedése után azonnal oldalra kell lépnünk. Kellő türelemmel ki lehet készíteni. Halála után varázsoljunk rá még egy Deaths Recollection varázslatot, majd szedjük fel a tárgyait és a könyvet az emelvényről. Használjuk ki a varázsbot gyógyító erejét, majd lépjünk tovább. A következő állomásunk a Path of Shadows lesz.

Varázskönyv - Hol található?		Varázslatok a könyvben
Book of Breaths A shadowguardi White Moon Church egyik asztalán.		**Strength** Level: 1 | Mana: 45 | Element: Air
		Gas Level: 20 | Mana: 60 | Element: Air **Pax** Level: 25 | Mana: 100 | Element: Water **Rage** Level: 30 | Mana: 200 | Element: Fire
Rune of Breaths A 7 Kings Barrow egyik kisebb sírboltjában.		**Haste** Level: 30 | Mana: 90 | Element: Air

„A Staff of Lore-t csak akkor vigyük vissza Madrigalba, ha már megtisztítottuk a zsoldosok táborát, a 7 Kings Barrow-t és megszereztük Horath üllőjét."

A bányából kiszabadított paraszt kulcsával tudjuk az utolsó zárt kaput kinyitni. Az átjáróban két Shadow támad ránk, akiket tűzlabdával gyorsan el lehet intézni. Ügyeljünk arra, hogy ne a tűzlabdától haljanak meg, mivel abban az esetben nem kapunk tapasztalati pontot. Egy Fireball, majd jöhet a buzogány. Ugyanezt a taktikát kell alkalmaznunk a zsoldostábor katonáin. Végezzünk ki mindenkit, majd nézzünk át a királysírokhoz. A hét sírhalom közül a középsőben lett elrejtve Horath üllője. A többit se hagyjuk ki, hiszen remek tárgyak lettek elrejtve a kriptákban (Boots of Dashing +5 a sebességre). Horath kriptájában keressük meg az üllőt. Kifelé menet a főgonoszok egyike, Lord Gargon állja el az utat. Közelharcban jóformán esélytelenek vagyunk vele szemben, ráadásul a tűzvarázslatok még gyógyítják is a démont. Nincs más hátra, cselhez kell folyamodnunk. Szaladjunk hátra azokhoz az oszlopokhoz, melyekből zöld füst tör elő. Úgy kell beállítanunk az oszlopokat, hogy mind a négy füstfelhő kék legyen. Ez azt jelenti, hogy aki az oszlopok közé belép, az jégsebzést kap a nyakába. Mivel Gargon tűzdémon, ezért a hidegalapú varázslatok kétszeresen sebzik őt. Amint vége, szüntessük meg a halálcsapdát (érintsük meg bármelyik oszlopot), majd szedjük fel a tárgyait. Térjünk vissza a városba, majd nézzünk szét fellegvárunkban, a Hexben.

Varázskönyv - Hol található?		Varázslatok a könyvben
Book of Cloaks A madrigali elöljáró (Elric) árulja 2000 aranyért.		**Shield** Level: 1 | Mana: 80 | Element: Earth
		**Fear Cloak** Level: 20 | Mana: 50 | Element: Spirit **Stoneskin** Level: 30 | Mana: 200 | Element: Earth **Elemental Shield** Level: 40 | Mana: 70 | Element: összes
Rune of Cloaks Bishop Mortan hullája mellett.		

Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Corpses A shadowguardi temetõõr (Ash) ágyában. **Rune of Corpses** A Temple of Shadowsban az egyik zárt ajtó mögött.	**Sense Evil** Level: 1 | Mana: 15 | Element: Air **Rest in Peace** Level: 20 | Mana: 10 | Element: Water **Holy Radiance** Level: 35 | Mana: 100 | Element: Spirit **Purify** Level: 50 | Mana: 100 | Element: Spirit

Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Dreams Andrus nagybácsi háza. Nem tudjuk felvenni, csak elolvasni. **Rune of Dreams** Andrus nagybácsi adja, amikor először érdeklődünk a rúnák felől.	**Death's Recollection** Level: 0 | Mana: 5 | Element: Spirit **Flare** Level: 0 | Mana: 8 | Element: Air **Minor Heal** Level: 11 | Mana: 20 | Element: Water **Firebolt** Level: 12 | Mana: 15 | Element: Fire **Minor Shield** Level: 13 | Mana: 25 | Element: Earth

Beszélgessünk el az őrzővel, majd gyűjtsük be a tapasztalati pontokat. Innentől kezdve a kovács ingyen javítja meg a felszerelésünket, sőt az alkimista bizonyos időközönként megajándékoz valamiféle varázsitallal. A könyvtárosnál rakhatjuk le a varázskönyveinket és az azokat nyitó rúnákat. A lerakott könyvekben lévő varázslatokat bármikor használhatjuk feltéve, ha a mágiaszintünk elég magas hozzá. A Hex megnyitása után ugorjunk el a nagybátyánkhoz, akit az egyik Revenant éppen akkor ölt meg. Bosszuljuk meg a halálát, majd beszéljünk a szellemekkel.

„A gonosz Revenantokat csak úgy tudjuk végérvényesen megölni, ha van nálunk Hex Stake. A harc után varázsoljunk Death Recollectiont a tetemre, ezután már automatikusan megsemmisítjük a csatlósokat."

A nagybátyánk tulajdonában volt a negyedik démon tekercs, amelyet az elöljáró keresett. Itt egyelőre nincs dolgunk, kérjük meg a révészt, hogy vigyen át Shadowguardba (csak akkor jelenik meg, ha már megszereztük az üllőt).

SHADOWGUARD

Az új kontinensen egyelőre ne álljunk le harcolni, hanem fussunk be egyenesen a városba. Elsőként természetesen a kocsmát kell megkeresnünk. Rövid közjáték után az egyik gyanús külsejű alak elejt egy szerződést, melyben kötelezettséget vállal a helyi sírásó likvidálására. Keressük meg Ash házát, majd figyelmeztessük a közelgő orgyilkosokra. Ő még időben meglép, így a négy bérgyilkos minket talál meg. Csapjuk le őket, majd kutassuk át Ash házát. A tőle kapott kulccsal tudunk bejutni a kriptába. A sírbolt mélyén vámpírok várják a gyanútlan kalandozót. Ne essünk kétségbe, inkább használjuk a Rest in Peace varázslatot a Book of Corpse-ból. Ez megbénítja a vérszívókat, így elég időnk lesz darabokra tépni őket. A vámpírnőt viszont már nem lehet ilyen könnyedén elintézni, rá az ilyen típusú mágia nem hat. Ellenben a földalapú varázslatokkal szemben igencsak sérülékeny. A legjobb az, ha a távolból rámondjuk a Boulder spellt. Az én esetemben elegendő volt három varázsige, s a drága máris feküdt.

Egyelőre nem tudunk tovább jutni, ezért látogassuk meg inkább a polgármester villáját. Régi cimboránk, Chant már vár a bejáratnál. Azt javasolja, hogy vegyük fel az orgyilkosok pecsétgyűrűjét (minden megölt orgyilkos mellett találunk ilyent), így feltűnés nélkül besétálhatunk a házba. A terv bevált, senki sem támadott meg minket. Hallgatózzunk néhány percet a tanácsterem ajtaja előtt, majd nyissunk be. Lord Crux azonnal felismer minket, majd rövid időn belül mindenki nekünk esik. Koncentráljunk a főkolomposra, a halála után az alkalmazottak menekülőre fogják a dolgot. A harc után alaposan kutassuk át a házat, rengeteg értékes tárgy lett elrejtve a szobákban (2 varázskönyv, rúna...). A hulla mellett talált kulccsal lehet bejutni a belső kriptákba. Verjük le a varázskard (Messenger) őrzőit, majd vegyük fel jogos

Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Fears Lord Crux könyvtárában.	**Fools Gold** Level: 1 | Mana: 40 | Element: Fire
	Secumind Level: 20 | Mana: 40 | Element: összes **Tidal Wave** Level: 30 | Mana: 80 | Element: Water **Fear Bolt** Level: 35 | Mana: 70 | Element: Spirit
Rune of Fears A 7 Kings Barrow egyik kisebb sírboltjában.	**Lightning** Level: 60 | Mana: 150 | Element: Air

tulajdonunkat. A varázsfegyverrel a birtokunkban (nem árt tudni, hogy a Messenger nem kopik) már bátran megkereshetjük Lord Bane-t, a Bloodkinek vezetőjét. Ő éppen az Eastern Fensben hadakozik az élőhalottakkal, a mellékelt térképek alapján nem lesz nehéz megtalálni. A zombik felaprítása után kapunk tőle egy talizmánt, amelyre nagy szükségünk lesz a későbbiekben. Térjünk vissza a királlyal a Fehér Hold templomába. Ott elmondja, hogy a várost rettegésben tartó vámpírkirályt, a Lightstealert csak a Blood-Master varázsfegyverrel lehet végleg megsemmisíteni. Ez a kalapács a Rainbow Islanden található Alvaris sírkamrájában, viszont ehhez a feladathoz új hajót kell találnunk. A shadowguardi kikötőben ugyan vesztegel hajó, viszont a kapitánya fogadáson elvesztette a térképeit, így nem mer nekivágni a veszedelmes vizeknek. A fogadást a részeges sheriffel kötötte, aki viszont továbbadta azt a Thardolian zsoldosnak. A katona éppen a derék hajóskapitányt készült feldarabolni, amikor megjelenünk. Rövid csetepaté után megtér őseihez, s ezután bátran áthajózhatunk az új szigetre.

Itt kőkemény Thardolian zsoldosok igyekeznek az utunkat állni, de a Messengerrel szemben esélyük sincs. A szigeten egyetlen érdekes hely található, ez Alvaris sírkamrája. A Bloodkin királytól kapott talizmán segítségével semlegesíthetjük a tűzcsapdákat. Öljük meg a két őrt, majd érintsük meg Alvaris szarkofágját. Vigyük vissza a varázskalapácsot Lord Bane-nek, majd induljunk hadba a Lightstealer ellen. A hozzá vezető út nem lesz veszélytelen, komoly erőkön kell keresztülverekednünk magunkat. Mindezek tetejébe még magával a vámpírkirállyal is nekünk kell végeznünk, mivel Lord Bane alulmaradt a küzdelemben. Ne felejtsük el, hogy csak a Blood-Masterrel lehet őt megsebezni, tehát fel kell vennünk Lord Bane hullájáról. Miután végeztünk a vámpírral, visszatérünk a templomba. Itt kapjuk meg azt a varázskönyvet (Book of Talendrah), mely segítségével elteleportálhatunk a következő kontinensre.

TALENDRAH

Talendrahban egyetlen feladatunk lesz, elkísérni a volt madrigali gyógyszerész testét az oltárhoz. Ez azonban nem is lesz olyan egyszerű, mivel zsoldosok egész szakasza állja az utunkat. A legcélszerűbb az, ha egyelőre figyelmen kívül hagyjuk a védencünket. Siessünk előre, s tisztítsuk meg az utat. Vigyázzunk nagyon a zsoldosokkal, mivel iszonyú nagyokat tudnak sebezni. Ajánlatos a Leech varázslatot használni, amely az ellenféltől elszívott életerőt átadja nekünk.

Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Glyphs Az egyik külföldi kereskedő árulja Madrigálban. (Csak a megszállás után.)	**Elemental Glyph** Level: 1 | Mana: 250 | Element: összes
	Gas Glyph Level: 30 | Mana: 250 | Element: Air **Magma Glyph** Level: 45 | Mana: 250 | Element: Fire **Haunting Glyph** Level: 60 | Mana: 250 | Element: Spirit
Rune of Glyphs A sivatagi templomban a Deep Desertben.	**Stone Glyph** Level: 80 | Mana: 250 | Element: Earth

Az oltár előtti teret a zsoldoskapitány tartja ellenőrzése alatt, aki kétkezes pallosával pillanatok alatt felaprítja az óvatlan kalandozót. Ellene a Stoneskin és a Leech nagyon bejön. Robogjunk vissza Barthelagóhoz, majd kísérjük el az oltárig. Ekkor jelenik meg a színen az újjáéledt Gargos, aki végső párviadalra hív minket. A tűz alapú mágia nem jön be ellene, inkább használjuk a Messengert. A küzdelem után térjünk vissza a Hexbe, ahol újabb helyszínek jelentek meg.

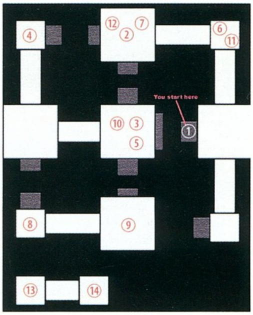
„Amikor megérintjük a Hex követ, akkor már öt helyszínre teleportálhatunk el. Elsőre ugyan nem tűnik fel, de a képernyőt az egérkurzor lenyomva tartásával lehet elmozdítani (csak zárójelben jegyzem meg, hogy ugyanez igaz a térképre is, azt is lehet mozgatni)."

OTHERWORLDS

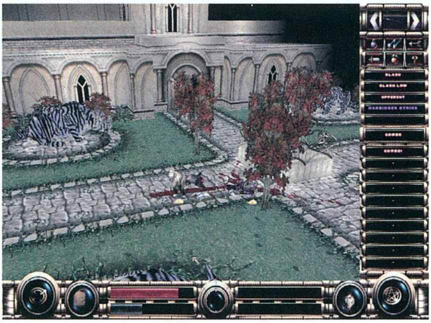
A túlvilágnak eme bugyraiban négy érmét kell összegyűjtenünk, melyeket a Lelkek Kastélyában állomásozó őröknek kell átadnunk. Az első utunk vezessen ide. Ez a szint nem veszélytelen, hiszen mindenütt Raalok járőröznek, kiket az egyik Revenant vezet. Vértezzük fel magunkat az elementális mágiával szemben (Elemental Shield), majd szabaduljunk meg a gonosz lényektől. Nem lesz túl nehéz dolgunk, hiszen a Messengert kifejezetten démonok ellen kovácsolták. Ügyeljünk azonban arra, hogy a Raalok még véletlenül se végezzenek a mi oldalunkon álló őrökkel, hiszen így elesünk azoktól a tapasztalati pontoktól, melyeket sikeres küldetés esetén kapunk. Amint tiszta a levegő, csevegjünk el a négy őrrel, majd látogassuk meg azokat a helyeket, ahol az általuk említett foglyok sínylődnek.

Teleportáljunk el először is a Pokoli Bányákba (Infernal Mines). Az itteni csontvázharcosokkal és démongazdájukkal kész öngyilkosság közelharcba bonyolódni, hiszen sokkal erősebbek nálunk, s csapásaik ritkán tévesztenek célt. A Purify varázslat ellen viszont meglehetősen védtelenek, így könnyedén megszabadulhatunk tőlük. A bányában raboskodó ifjú szerelmes megkér arra, hogy szerezzük meg a kijárat kulcsait. A gonosz démon meg is ígéri, hogy megkapjuk a kulcsot, cserébe viszont össze kell szednünk száz darab értékes ércet. Ne strapáljuk magunkat, ennyi az egész játékban nincs, ezt a küldetést lehetetlen teljesíteni. Vegyünk viszont magunkhoz egyet, mivel a bányák mélyén olyan lény raboskodik, mely a fémből bármilyen alakzatot képes megformálni. Kérjük meg a kulcs elkészítésére, majd engedjük szabadon a szerelmes lovagot. A démontól érdemes végleg megszabadulni, mivel a páncélja a legjobb a játékban. Ügyeljünk a sziklavarázslataira, iszonyú nagyokat tudnak sebezni.

A következő állomáshelyünk legyen a Tündeföld, vagyis a Fayland. Előtte azonban ugorjunk be Melissához, a madrigali jósnőhöz. Kiderül róla, hogy tünde, s sok-sok évvel ezelőtt menekült el szülőföldjéről. Átadja régi házának kulcsait, s a gyűrűjét, melyet ha az ujjunkra húzunk, akkor a tünde harcosok nem támadnak meg a városban. Érdemes benézni Melissa házába (a Hex kő mellett), hiszen az ágya alatt rengeteg varázstárgy lapul. A gyűrű visszatartó ereje sajnos nem hat a palota bejáratát őrző amazonokra. Nem fontos őket megölni, csak a kötelességüket



- Az 1-es pontban kezdünk.
- Sétáljunk át a 2-es pontba.
- A 3-as ponthoz teleportálunk.
- Sétáljunk át a négyes ponthoz, majd érintsük meg a követ.
- Vissza az 5-ös kék teleporthoz.
- A 6-os pontba érkezünk.
- Menjünk át a 7-es kék teleporthoz.
- A 8-os pontba érkezünk.
- Fussunk a 9-es ponthoz, itt lesznek a felszerelési tárgyaink.
- Teleportáljunk vissza.
- Lépjünk be a 10-es vörös teleportba.
- A 11-es pontba érkeztünk.
- Lépjünk be a 12-es vörös teleportba
- A 13-as pontba érkezünk.
- A 14-es pontnál Lilith, a jégkirálynő vár minket.
- Öljük meg, és vegyük fel a kardját.
- A teleporton keresztül távozzunk a palotából.



Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Knives A madrigali elöljáró (Elric) áruja 1000 aranyért. **Rune of Knives** Ezt kapjuk jutalmul a révésztől, ha megöljük a banditát.	**Spirit Knives** Level: 1 | Mana: 30 | Element: Spirit **Pneumatic Bolt** Level: 20 | Mana: 15 | Element: Air **Flaming Sword** Level: 24 | Mana: 80 | Element: Fire **Boulder** Level: 26 | Mana: 100 | Element: Earth **Poison Blade** Level: 26 | Mana: 90 | Element: Water

Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Manipulations Melissa (a jósnő) Fay otthonában. **Rune of Manipulations** Lord Crux házában, az egyik vázában.	**Weaken** Level: 1 | Mana: 70 | Element: Air **Slow** Level: 30 | Mana: 70 | Element: Spirit **Recover** Level: 45 | Mana: 110 | Element: Water **Greater Heal** Level: 60 | Mana: 150 | Element: Water **Fatal Flaw** Level: 90 | Mana: 160 | Element: Spirit

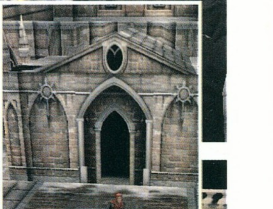
végzik. A királynő fogságában ott sínylődik a második lélek, akit meg kell mentenünk. Ajánljuk fel magunkat a fogolyért cserébe. A jutalmunk nem is marad el, gazdagabbak lettünk egy érmével, de pillanatnyilag nem tudunk elteleportálni a királynő birodalmából. A szabadságunk visszanyeréséhez le kell győznünk a királynő bajnokát. Fogadjuk el a kihívást, majd méreglövedékekkel gyengítsük meg az ellenfelet. Nem érdemes a harcosnő közelébe menni, hiszen sokkal jobban ért a kardforgatáshoz, mint mi. A párviadal végén szabadon távozhatunk, de többé nem tehetjük be a lábunkat a királynő birodalmába.

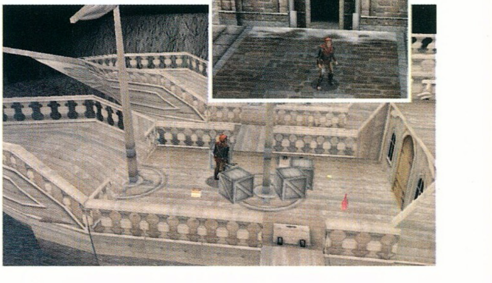
Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Medicines Ravenscarban, az egyik romos ház pincéjében. **Rune of Medicines** A 7 Kings Barrow egyik kisebb sírboltjában (gombák takarják).	**Cure** Level: 1 | Mana: 50 | Element: Water **Cauterise** Level: 16 | Mana: 50 | Element: Fire **Leech** Level: 18 | Mana: 40 | Element: Spirit **Heal** Level: 20 | Mana: 80 | Element: Water **Regenerate** Level: 24 | Mana: 70 | Element: Earth

A harmadik világ meglehetősen rémisztő. A hatalmas temetőben a halottak (vámpírok, csontvázak, démonpókok) cél nélkül kóvályognak. A pókokat nem árt messziről elintézni a Magma varázslattal, mivel csoportosan pillanatok alatt végezhetnek velünk. A csontvázakkal nem lehet gond, viszont a mágiahasználó vámpírok igen kemény ellenfelek. Ne is álljunk le velük harcolni (a megölésükért nem kapunk tapasztalati pontot). A sírkertben két kriptába juthatunk be. Az egyikben raboskodik a harmadik lélek, mely csak akkor térhet örök nyugalomra, ha legyőzzük Necronomot, e világ halhatatlan uralkodóját. Őt a szomszédos kriptában találjuk meg nyolc szobor társaságában. Jelöljük ki a szobrokat, majd egy-egy tűzlabdával lobbantsuk lángra a kezükben tartott mécsest. Amint meggyújtottuk a nyolcadikat, bátran megtámadhatjuk a varázslót, halhatatlansága a múlté. Kifelé menet nem lesz gond a vámpírokkal, a Bloodkinnel együtt ők is örök nyugalomra találtak. A negyedik érmét a Palace of Soulsban kapjuk meg a néhai Lord Bane-től. A négy érme birtokában kinyithatjuk a zárt ajtókat, majd a teleportrendszer aktiválásával megidézhetjük az Őrzőt. Egyelőre ne zaklassuk a kérdéseinkkel, később úgyis visszatérünk ide.

„Nem feltétlenül muszáj megszereznünk az érmeket. A területre ható varázslatokkal megölhetjük az őröket, ilyenkor a bezárt ajtók automatikusan kinyílnak."

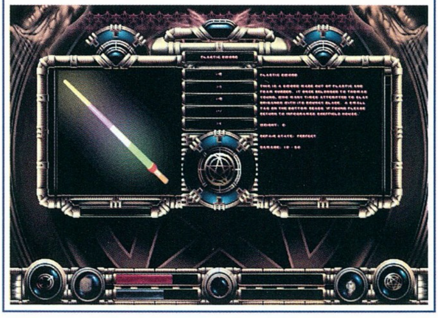
A túlvilági kiruccanások után térjünk vissza Madrigalba. A nemzetközi helyzet egyre fokozódik, minek következtében idegen csapatok szállták meg a várost. Egy régi szerződésre hivatkozva vonultak be Madrigalba, s addig nem is hajlandók azt elhagyni, míg valami hős vissza nem szerzi az Uralkodás Koronáját (Crown of Rule). Látogassuk meg Hammer barátunkat (ő a madrigali kovács),





EASTER EGG

A sivatagban táborozó őrült nem ad sok hasznos információt. Mentsük ki az állást, és csapjuk le. Nem veszítünk tapasztalati pontot, viszont megkapjuk a műanyag kardot, melyet az Infogrames programozói csempésztek be a játékba. Sok értelme nincs, hiszen a Messenger jobb fegyver, de poénnak nem rossz.



akitől értékes információkat nyerhetünk a kialakult helyzettel kapcsolatban.

Nézzünk be Chant régi házába, ahol a testvére, Renya vár minket. Elmondja, hogy a megszállók a Tamarans Gatenél (itt segítettünk Lord Banenek feldarabolni a zombikat) ütötték fel a főhadiszállásukat. Az a legegyszerűbb, ha elteleportálunk ide, és megtisztítjuk a terepet a katonáktól. Ez azért fontos, mivel Renyának életben kell maradnia a végső ütközetre. A csata akkor fejeződik be, ha végzünk a Thardolian varázslónővel, aki a mágiája segítségével egész hadseregeket teleportál át a szigetre. Halálának pillanatában a varázslat a visszájára fordul, s a sivatagi városban találjuk magunkat.

THARDOLIN

Ebben az egzotikus nagyvárosban nem nézik jó szemmel az idegeneket, ezért sürgősen ruhát kell váltanunk. Szerencsére az egyik közeli házban élő lány beszéli a közös nyelvet, s ki tud segíteni minket egy rend sivatagi öltözékkel. A beszélgetés során kiderül, hogy ő volt a királynő egyik legbizalmasabb szolgálója. Nézzünk körül a városban, majd keressük meg az Admirálist a kikötőben horgonyzó hajók egyikén. A hatalomra éhes katona magának akarja megszerezni a trónt, s céljainak elérése érdekében nem riad vissza a piszkos eszközöktől. Az első küldetésünk az lesz, hogy felkutassuk az oázisban a régészeti lelőhelyet. A bejáratot két marcona katona őrzi, akik csak akkor hajlandók beengedni harc nélkül, ha beszéltünk Hammerrel és a királynő szolgálójával. A ligetben csak a királynő szellemével találkozunk, akitől megtudjuk, hogy a testét egy démon bitorolja. Most már csak a palotába kell bejutnunk, hogy elvégezzük az ördögűzést. Adjuk át a megszerzett információkat az Admirálisnak, akitől megkapjuk a bejutáshoz szükséges robbanószerkezetet. Ezt kell elejtenünk a palota kapujának a közelében (a szekér előtt). Menjünk vissza a hajóhoz, s

jelentsük a katonának, hogy elvégeztük a feladatot. Az ezt követő robbanás apró darabokra tépi a bejáratot. Keressük meg a királynőt, s gyorsan csapjuk le. A démonűzés sikerrel járt, s jutalmul megkapjuk az Uralkodás Koronáját. A városban ugyan már végeztünk, de a sivatag mélye még felfedezésre vár. A homok által betemetett templom mélyén újabb Revenant vár ránk. Öljük meg, majd vegyük el tőle a furulyát (Flute of Desert Songs). A hangszert Jaraad kútjánál használhatjuk, de csak akkor, ha elolvastuk hozzá a megfelelő kottát (ezt az egyik kereskedőtől vehetjük meg a városban). Játsszuk le mind a négy dallamot a kút közelében, majd öljük meg a ránk támadó szektavezért és Chimerát.

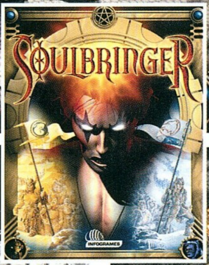
„Nem kell a szektatagokat bántani, ők csak parancsot teljesítenek. A Free Spirit dal lejátszása után nem támadnak meg minket.”

Térjünk vissza Madrigalba, majd söpörjük be az elismerést. Az ünneplés azonban nem tart sokáig, az idegen zsoldosok után démonpatkányok özönlik el az utcákat. Küzdjünk meg velük, majd nézzünk le a csatornákba. Az lesz a legegyszerűbb, ha a városon kívüli bejáratot használjuk, hiszen így nem kell keresztülverekednünk magunkat a labirintuson. Az eddig zárt ajtót nyitva találjuk, s legnagyobb meglepetésünkre az öreg Barthelago üdvözöl minket az árnyékból. Csapjuk le az általa megidézett lényt, majd siessünk vissza a főtérre. Itt újabb küzdelem veszi kezdetét, mely során a gonosz patikussal kell összemérnünk az erőnket. Egyelőre nem tudjuk végleg megölni, de annak is eljön majd az ideje. A küldetéslistából jól látjuk, hogy hátravan még egy feladat, megtisztítani a város környékét az idegen megszállóktól. Al'Kadath északon rejtőzködik, Jake házában (Farm Estate). Vágjuk le, majd fogadjuk a segítségünkre siető Bloodkineket a kikötőben. Kutassuk át alaposan a Hex kő környékét, a Barthelago által elejtett varázstekercs képes az egész hadsereget átteleportálni az ellenség főhadiszállására.

GALDON THOR

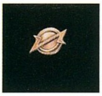
A hadjárat nem indul túl jól, az ellenség elrabolta a Chant szerelmét. Induljunk el a trónterem felé, s közben daraboljuk fel az utunkba kerülő zombikat. Vigyázzunk Chant testi épségére, neki mindenféleképpen

Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Stones Lord Crux könyvtárában.	**Wall of Sand** Level: 1 | Mana: 100 | Element: Earth
	Wall of Screams Level: 25 | Mana: 100 | Element: Spirit **Magma** Level: 35 | Mana: 150 | Element: Fire **Wall of Elements** Level: 50 | Mana: 160 | Element: összes
Rune of Stones Shadowguardi dokkban árulja az idegen kereskedő 7000 aranyért.	**Earthquake** Level: 60 | Mana: 350 | Element: Earth



életben kell maradnia. Az egyik alvezér lenyomása után megjelenik a jégkirálynő, aki elveszi az összes felszerelésünket, s átteleportál a kastélyába. Ügyeljünk arra, hogy a varázs- és életerőnk maximumon legyen. A jéglabirintus megoldásában segít a cikkhez mellékelt térkép. A csontvázdémonokat a Purify varázslattal intézhetjük el a legkönnyebben. A labirintus végén démonhordák várnak minket, de ez ne tántorítson el bennünket. Vértezzük fel magunkat védőmágiával, majd csapjunk szét a démonok között. A harcosok nem okozhatnak túl nagy fejfájást, viszont a mágiahasználó Sorcererek már megkeseríthetik az életünket. Ne nagyon takarékoskodjunk a gyógyitalokkal, hiszen mindjárt vége a játéknak. Amint levágtuk az utolsót is, a belső szentély kapui feltárulnak. Itt találkozhatunk Skornnal, a fődémonnal. Kövessük őt a teleporton keresztül, majd küzdjünk meg vele. Közelharcban nagyon erős, de a Messenger jó fegyver ellene. Mielőtt fölébe kerekedhetnénk, elmenekül, s a Revenantokat küldi ellenünk. Nem árt tudni, hogy ekkor csak azok a főellenfelek élednek újjá, akiket nem intéztünk el örökre a Hex stake-ekkel. Kövessük a sebesült démont a Lelkek Palotájába, s ismét csapjunk össze vele. Ismét megfutamodik, ezúttal a Kút belsejébe. Innen nincs hová futnia, végleg elintézhetjük. Ekkor két megoldás közül választhatunk. Az igaz Soulbringer inkább a halált választja, s önként lép be a Kút mélyébe. A gonosz Skorn visszatér a Hexbe, s az igája alá hajtja a világot. A választás rajtunk múlik.

Mocsy
mocsy@vogel.hu
(Thx to Ivana and Daniel for the maps and runes)

Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Storms Talendrah-ban, az egyik nagy sátorban.	**Scorch** Level: 1 | Mana: 150 | Element: Fire
	**Frost** Level: 30 | Mana: 100 | Element: Water **Insects** Level: 50 | Mana: 200 | Element: Air **Stone Rain** Level: 70 | Mana: 400 | Element: Earth
Rune of Storms A sivatagi templomban a Deep Desertben.	**Firestorm** Level: 95 | Mana: 600 | Element: Fire

Varázskönyv - Hol található?	Varázslatok a könyvben
Book of Trinkets Jake házának pincéjében (Farm Estate).	**Spot Item** Level: 1 | Mana: 10 | Element: Earth
	Storm Cease Level: 14 | Mana: 15 | Element: Air **Soulseeker** Level: 16 | Mana: 15 | Element: Air **Firefly** Level: 18 | Mana: 15 | Element: Fire
Rune of Trinkets A ravenscari főtér oszlopának közepén.	**Pathfind** Level: 20 | Mana: 15 | Element: Air

DIABLO II SZETTEK

Most biztosan azt gondoljátok, hogy vajon mi a csudát írhatnánk még a Diablo 2-ről, hiszen már majdnem húsz oldalt megtöltöttünk különböző leírásokkal és segédletekkel, amelyek könnyedén átsegíthették a kezdőket az elindulással kapcsolatos nehézségeiken. A választ pedig e két oldal rejti, amelyekből a hozzáértők már valószínűleg első pillantásra kihámozták ezt a - remélhetőleg számukra is felettébb - hasznos információt.

Igen, kedves olvasóink, tárgyakról lesz most szó. Mégpedig olyanokról, amelyek összegyűjtésére feltehetően még senkinek sem volt elegendő türelme, ideje satöbbi. Be kell vallanunk, hogy mi se nagyon foglalkoztunk velük. Elsősorban azért, mert nem ismertük ezeknek az eszközöknek a képességeit, és nem tudhattuk, hogy vajon érdemes lesz-e kivárni azt az időt, amikor az egyenként szinte semmit nem érő tárgyak egységet alkotva - eddig számunkra ismeretlen - új varázstulajdonságokkal vértezik fel karakterünket. Nos, most végre ez a jég is megtört, ugyanis amint láthatjátok, hozzájutottunk a nagybetűs Listához. Ebben minden szépen, aprólékosan papírra van vetve. Megtalálhatjátok mind a tizenhat szettet, megismerhetitek minden egyes tárgy extra tulajdonságát, és legfőképpen azt, hogy a teljes birtoklásuk esetén mire számíthattok.

Persze tudom, hogy most sokan csak sületlenségnek tartják

Hopp, egy zöldség! Ide vele!

Ha a hely a te ládikádban is ilyen szűkös, akkor nem árt eldöntened, hogy mit is szeretnél.

Angelic Raiment (4 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Angelic Halo	Ring	Replenish Life +6, +20 Life
Angelic Mantle	Ring Mail	Enhanced Defence, Damage Reduced by 3
Angelic Sickle	Sabre	350% damage to undead, +75 attack rating
Angelic Wings	Amulet	20% damage taken goes to mana, +3 light radius
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: Half Freeze Duration, All resistances +25, +40% chance of getting magic items		

Arcanna's Tricks (4 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Arcanna's Deathwand	War Staff	25% Deadly Strike, +20 Life
Arcanna's Flesh	Light Plate	+2 light radius, damage reduced by 3
Arcanna's Head	Skull Cap	Replenish Life +4, Attacker Takes Damage of 2
Arcanna's Sign	Amulet	Regenerate Mana 20%, +15% mana
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: Faster Cast Rate, 5% mana stolen per hit		

Arctic Gear (4 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Arctic Binding	Light Belt	Cold Resist +40%, +30 defence
Arctic Furs	Quilted Armor	Enhanced defense, All resistances +10
Arctic Horn	Short War Bow	20% Bonus to attack rating, Enhanced Damage
Arctic Mitts	Light Gauntlets	+20 Life, Slightly incrased attack speed
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: Cannot be frozen, Adds 6-14 cold damage		

Berserker's Arsenal (3 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Berserker's Hatchet	Double Axe	30% bonus to attack rating, 5% mana stolen per hit
Berserker's Hauberk	Splint Mail	+1 barbarian skills, magic damaged reduced by 2
Berserker's Headgear	Helm	Fire resist +25%, +15 defence
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: Poison Length reduced by 75%, adds 4-9 poison damage over 3 seconds		

Cathan's Traps (5 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Cathan's Mesh	Chain Mail	Requirements -50%, +15 defense
Cathan's Rule	Battle Staff	+1 Fire Skills, +10 max fire damage
Cathan's Seal	Ring	6% life stolen per hit, Damage Reduced by 2
Cathan's Sigil	Amulet	Attacker takes 5 lightning damage, Fast Hit recovery
Cathan's Visage	Mask	Cold Resist +25%, +20 Mana
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: Fast Cast Rate, magic damage reduced by 3, +20 mana, +60 attack rating, All resistances +25		

Civerb's Vestmens (3 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Civerb's Cudgel	Grand Scepter	+75 attack rating, +17 to +23 max damage (változó)
Civerb's Icon	Amulet	Replenish life +4, regenerate mana +40%
Civerb's Ward	Large Shield	Increased Block, +15 defense
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: 200% damage to undead, +15 strenght		

Cleglaw's Brace (3 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Cleglaw's Claw	Small Shield	Poison length reduced by 75%, +17 defense
Cleglaw's Pincers	Chain Glowes	Slows target by 25%, Knockback
Cleglaw's Tooth	Long Sword	50% deadly strike, 30% bonus to attack rating
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: 35% Crushing blow, 6% mana stolen per hit, +50 defense		

Death's Disguise (3 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Death's Guard	Sash	Cannot be frozen
Death's Hand	Leather Gloves	Poison length reduced by 75%, Poison resist +50%
Death's Touch	War Sword	4% life stolen per hit, Enhanced damage
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: 40% bonus to attack rating, All resistances +25%, +10 minimum damage		

Hsaru's Trim (3 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Hsaru's Iron Fist	Buckler	Damage Reduced by 2, +10 strength
Hsaru's Iron Heel	Chain Boots	Fast run/walk, Fire resist +25%
Hsaru's Iron Stay	Belt	Cold Resist +20%, +20 Life
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: Cannot be frozen, Lightning Resist +25%, +5 Maximum damage		

a fent leírtakat, ezért inkább felelevenítem újra, hogy valójában miről is van szó. Mint bizonyára tudjátok, a Diablo 2 egyik legnagyobb csábereje a tárgyakban rejlik. A rengeteg véletlenszerűen generált fegyver, pajzs és páncél végtelen számú lehetősége mindenkit magával vonz, de ahhoz, hogy ez az egész igazi értelmet nyerjen, bele kell kóstolni a Battle.net világába. Na, de kanyarodjunk gyorsan vissza a fő témához, hogy mik ezek a szettek?

A Diablo 2 a tárgyakat különböző színekkel jelöli. Amelyek számunkra érdekes lehetnek, azok a kék, a sárga és a zöld színnel jelöltek. A kékek a legfeljebb két varázstulajdonsággal rendelkezők, ezért már kalandozásaink kezdetekor találhatunk belőlük párat. Ezután jönnek a sárgával (rare / ritka) és az arannyal (unique / egyedi) jelzettek. Ezek négy, illetve annál több extra képességgel ruházzák fel harcosunkat. Végül pedig itt vannak a zöldek, amelyekről jelenleg írok. Ezek a színek valamelyik teljes készlet egyes darabját alkotják. Összesen tizenhatféle létezik, amelyek 3-6 részből állhatnak. Az érdekessége ezeknek a vértezeteknek az, hogyha együtt vannak, akkor további mágikus képességgel jutalmazzák türelmes kutatóikat. Persze ennek csakis az internetes játékmód adhatja meg a megfelelő talajt, hiszen ott bárkivel leállhat csencselni az ember, egyjátékos módban viszont ennek esélye majdhogynem nulla. Akad még egy gond, ami óriási gátat vet ennek az izgalmasnak tűnő gyűjtögetésnek, mégpedig az inventorynk szűkössége. Ugyanis minden talált cuccot elraktározni teljes képtelenség. Sokan ezért több karaktert indítanak, úgynevezett serpákat, akiket csak azért tartanak, hogy cipeljék ezeket a kincseket. Persze az átadásokhoz szükség lesz egy második személyre is, de ez általában nem szokott gondot okozni.

Nos, nagyjából ennyi lenne. Remélem, nektek is legalább akkora hasznot jelent ez a két oldal ittléte, mint amekkorát nekem jelentett, és további sok sikert kívánok ehhez a remek játékhoz!

Chris
Chris@vogel.hu

Jaj de jó, a Berserker's Arsenal vértezet 1/3 részének boldog tulajdonosa vagyok!

Infernal Tools (3 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Infernal Buckle	Heavy Belt	+25% defense, +20 Life
Infernal Cranium	Cap	20% damage taken goes to mana, all resistances +10
Infernal Torch	Grim Wand	+1 Necromancer skills, +8 min damage
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: 20% open wounds, 20% bonus to attack rating, +1 Necromancer skills		

Iratha's Finery (4 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Iratha's Coil	Crown	Lightning resist +30%, Fire resist +30%
Iratha's Collar	Amulet	Poison length reduced by 75%, Poision resist +30%
Iratha's Cord	Heavy Belt	+25 defense, +5 min damage
Iratha's Cuff	Light Gauntlets	Half Freeze duration, Cold Resist +30%
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: 10% to maximum poison, cold, lightning & fire resist, All resistances +20%, +15 dexterity		

Ishenhart's Armory (4 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Ishenhart's Case	Breast Plate	Magic Damage Reduced by 2, +40 defense
Ishenhart's Horns	Full Helm	Damage reduced by 2, +6 dexterity
Ishenhart's Lightband	Broad Sword	+3 Light Radius, +10 min damage
Ishenhart's Parry	Gothic Shield	Attacker takes 4 lightning damage, +40 defense
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: 35% bonus to attack rating, 5% life stolen per hit, All resistances +20		

Milabrega's Regaila (4 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Milabrega's Diaden	Crown	+15 Mana, +15 Life
Milabrega's Orb	Kite Shield	+25 defense, +20% chance of getting a magic item
Milabrega's Robe	Ancient Armor	Damage reduced by 2, Attacker takes damage of 3
Milabrega's Rod	War Scepter	+1 Paladin Skills, Enhanced Damage
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: +2 Paladin Skills, +2 Light Radius, 8% Life Stolen per hit, Poison resist 15%		

Vidala's Rig (4 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Vidala's Ambush	Leather Armor	+50 defense, +11 dexterity
Vidala's Barb	Long Battle Bow	Adds 1-20 Lightning damage
Vidala's Fetlock	Light Plated Boots	Fastest run/walk, +150 max Stamina
Vidala's Snare	Amulet	Cold Resist +20%, +15 Life
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: Piercing attack, Freezing target, Enhanced Damage		

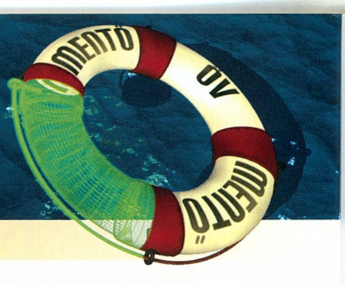
Tancred's Battlegear (5 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Tancred's Crowbill	Military Pick	Enhanced damage, +75 attack rating
Tancred's Hobnails	Boots	Heal Stamina plus 25%, +10 Dexterity
Tancred's Skull	Bone Helm	Enhanced damage, +40 attack rating
Tancred's Spine	Full Plate Armor	+40 Life, +15 Strength
Tancred's Weird	Amulet	Damage Reduced by 2, Magic damage reduced by 1
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: Slows target by 35%, 5% mana stolen per hit, All resistances +10, 75% extra gold from monsters		

Sigon's Complete Steel (6 rész)

A tárgy neve	Típusa	Tulajdonsága
Sigon's Gage	Gauntlets	+20 attack rating, +10 Strength
Sigon's Guard	Tower Shield	Increased Block, +1 All skills
Sigon's Sabot	Greaves	Faster run/walk, Cold Resist +40%
Sigon's Shelter	Gothic Plate	Enhanced defense, Lightning resist +30%
Sigon's Visor	Great Helm	+3 Light Radius, +30 Mana
Sigon's Wrap	Plated Belt	Fire Resist +20%, +20 Life
Ha a teljes felszerelés a tulajdonodban van: Damage reduced by 7, adds 12-24 fire damage, attacker takes 12 damage		

MENTŐÖV



Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

ICEWIND DALE

Mocsy!

Azért írok neked, mert elakadtam az Icewind Dale-ben. Tudom, van végigjátszás, de az sajnos nem sokat segített. A Chapter 1-ben akadtam el, ahol 5 barlangot felfedeztem, három kulcsot megszereztem, azonban amikor belépek a kriptába, ott lekaszabolok mindenkit, és nem tudok tovább jutni, mert sehova sem lehet menni (ill. gondolom, hogy azt a titkos kapcsolót kéne keresni, amiről írsz az újságban, de nem találom). Előre is köszi!

U.I.: Ha lehet, inkább mailben válaszolj, és ne a mentőövben!

Csipai Viktor, alias Chips

A rejtett kapcsolót az oszlopok egyikének oldalán találod meg. Ez nyitja az ajtót Kreschallek kriptájába. Ezt a harmadik szinten találod meg. Az első szinten is van egy kis gond, itt rejtett ajtót kell megkeresned, amely mögött egy múmia vár rád. Őt csak varázsfegyverrel tudod megütni, de ha megölöd, akkor megtalálod nála azt a kulcsot, amellyel lejuthatsz a következő szintre.

Mocsy

PHANTOM MENACE

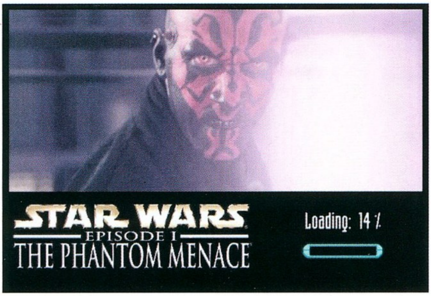
Szevasz Mocsy!

Volna megint gondom! Elakadtam a Phantom Menace utolsó pályáján! Az a helyzet, hogy nem tudok átugrani a másik gyűrűre! Folyton próbálkoztam, de sosem sikerült! Kérlek, segíts!!!

Simoncsics Tamás (Tyomi, Death)

Az a gyanúm, hogy sima ugrással próbálkozol, s nem a dupla ugrással. Azt úgy tudod előhozni, hogy a levegőben még egyszer megnyomod az ugrás gombot.

Mocsy



TOMB RAIDER 4

Kedves Mocsy!

Én írtam neked egy levelet, de te ezek szerint nem kaptad meg. Ne haragudj, mert valószínűleg én voltam a hibás, csak nemrég kaptam meg a levelezési lehetőséget. Bocs. Egyébként az volt a kérdés, hogy a Tomb Raider IV-ben a Tomb of Semerkhet pályán. (Sej, a fűzfán fütyülőjét, ez aztán a mondatszerkezet! – a korr.) Pontosan: van egy olyan része, hogy a terem nagyon nagy, és van benne egy ilyen asztalszerű, nem túl széles, de nagyon hosszú, na most azon az asztalon van 3 aranysárga és 3 színes tárgy. Azt nem tudjuk, hogy kell a helyére mozgatni őket. Ha tudod a választ, kérlek, írd meg, és még egyszer bocsi.

Előre is kösz: Csekist

Tehát, a játékasztal van terítéken. Rég volt, de arra még emlékszem, hogy nagyon egyszerű a dolgod, csak a hosszú egyenes legvégébe kell eljuttatnod az egyik bábut úgy, hogy a többi ki ne üsse azt. Egyébként a feladat véletlenszerűen is sikerülhet, igazából nem a szürkeállományt mozgatja meg. Ekkor a továbbjutást jelentő ajtó ki fog nyílni...

Dauby

SOULBRINGER

Helló Mocsy!

A helyzet az, hogy éppen nyomulok a Soulbringerben. Illetve csak szeretnék, mert nem igazán tudom kezelni. Már nagyjából minden gombnak tudom a funkcióját, de egy valami nem megy: a HARC!!!! Hogyan kell? Vagy lehet, hogy nem oda kell menni, ahol én vagyok, mert ott az ellenségek túl erősek? Az egész harc annyiból áll, hogy fogod magad, kiválasztod, hogy mit akarsz csinálni, aztán ha jön valaki, rákattintasz és ekkor a karaktered odamegy és támad. Ennyi? Ha a válaszod igen, akkor nem tudom, hogy lehetek ilyen gyenge. Tegnap kezdtem a játékot. Megtaláltam azt az embert, aki odaadta az első könyvet. (Death recoll., Flare - az 1. szinten), majd ezután bementem az itt található barlangba. Ekkor nálam ezek a fegyverek voltak: Kés és egy dárda, valamint a két varázslat. Na most, a barlang legelején jön egy pók. Folyamatosan köpköd valamiféle savas folyadékot, ami -16 a HP-ből. De mindezt gyorsabban csinálja, mint ahogy én egyáltalán mozogni tudnék. Jó, ezt még megölöm (vagy nem), marad úgy kb. 10-20 HP-m, és aztán pedig rögtön jön zsinórba vagy 5 csontváz!!! Kérlek, segíts!!! Lehet, hogy nem ide kéne jönnöm? Vagy valamit nem tudok?

Előre is kösz: Bohó András

Rossz helyen vagy rossz időben, s még az is elképzelhető, hogy rossz fegyverrel próbálkozol. A harcnak az a lényege, hogy csak olyan ellenfélbe szabad belekötni, akivel el is bírsz. A játék elején a csontvázak még meglehetősen kemény ellenfelek, ezért nem ajánlatos velük kötözködni. Azt javaslom, hogy gyűjts még néhány szintet, majd szerezz be egy buzogányt s azzal verd szét a csontvázakat (sokkal hatékonyabb, mint a kard). A pókok egyetlen ütéstől kifekszenek, viszont nem árt tudni, hogy csak akkor találod el őket, ha alsó ütést alkalmazol (strike low). A harcban használhatsz kombókat is, de ehhez ki kell először választanod az ellenfelet.

Mocsy

Szia Mocsy!

A Soulbringer című játékban akadtam el, és ezért szeretném a segítségedet kérni. A problémáim:

1. A journalban szerepel, hogy Investigate Lord Crux's

Manor. Nem tudok bemenni a házba, az ajtó zárva van.

Ez bizony bug. Azt tudom javasolni, hogy tölts vissza egy olyan mentést, ahol még nem ölted le az őröket a bejáratnál. Vedd fel a bérgyilkosok gyűrűjét, ezután simán beengednek a házba.

2. Ugyanezen a helyen a kriptában van a titkos templom. Az elejét megcsináltam, a vámpír varázslónőt megöltem, de a továbbvezető ajtót szintén nem tudom kinyitni.

A kulcs Lord Crux zsebében van. Meg kell ölnöd érte.

3. Hol a fenében van a Guild?

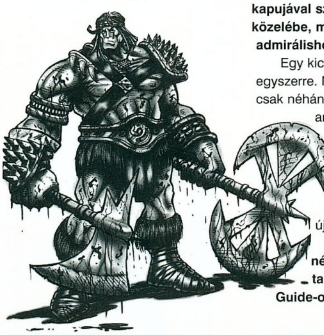
A házban.

4. Később, a másik világoknál, az utolsó helyen (ez az a hely, ahol sok vámpír van és állandóan feltámadnak, a mágust nem lehet megölni) az egyik szobor mond valamit, hogy a fogoly testvérét kell előbb kiszabadítani. Ő hol van?

A mágus melletti kriptában. A kiszabadításához meg kell ölnöd a mágust. Őt csak úgy tudod átküldeni a túlvilágra, ha meggyújtod mind a nyolc szobor kezében lévő fáklyát.

5. Még később, a Thardolin Dokknál van két kulcstárgyam: a Wand of Banishing és a Flute of the Desert Songs. Mit kell velük csinálni?

A Wand of Banishing a démonok elleni varázspálca, a legnagyobb hátránya az, hogy kis idő után kifogy. A Flute-ot a szektások csillagánál (Jaradd's Well) kell használni.



6. Az admirális adott egy ládikót. Mit tegyek vele? Hogyan lehet bejutni a városba?

Rakd le a ládikót a palota kapujával szemben, a kocsi közelébe, majd menj vissza az admirálishoz.

Egy kicsit sok kérdés egyszerre. Nem tudok angolul, csak néhány szót és kifejezést, ami menet közben rámragadt. (Lásd: számítástechnika + játékprogramok). Csinálhatnál egy végigjátszást az újságba. Kérlek, segíts!

Lapozz vissza néhány oldalt, ott találod a Gaming Guide-ot.

RP.

DIABLO 2

Szia Mocsy

A 2000/10 Pc-Guruban olvastam, hogy T-Bone-nak nem néha fagy a Diablo II. Az én gépemen is előfordult a hiba, a gép konfigja K6-2 500 MHz, 128 MB ram, TNT2/M64 video, a proci hőmérséklete az alaplap szerint 50-53 C. tehát úgy néz ki minden oké. A hibát úgy sikerült elhárítanom, hogy a proci órajelét 50 MHz-cel visszavettem, azóta a hiba nem fordul elő, esetleg ez segíthet.

Pá: Zsolt

PRISONER OF ICE

Szia!

Szóval a Prisoner of Ice nevű játékról van szó... Amúgy semmi gond, nekem is elég rövid az agyam, hogy ilyen könnyűnek mondható dolgokat nem tudok megoldani... Szóval Captain Sears irodájában vagyok. A széf kombinációja már megvan (496523), de nem tudok megint továbbjutni, mert az íróasztalon ugyan van egy engedély, de nincs kitöltve. A széfben talált pecséttel lepecsételtem a papírt, de még így is kitöltetlennek minősítette. Fent az emeleten pedig csak úgy

tudok bemenni az őrzött ajtón, ha az ott álló őrnek odaadom a belépési engedélyemet. Megint törtem a fejemet, de semmire sem jutottam.

A lényeg, miután kinyitom a széfet, mit kell csinálni, hogy továbbjussak, és meglegyen az engedély?

Röviden ennyi! Várom válaszod!

Köszi!

Szia: Melitta

Nincs rövid agyad, ez valóban nehéz rész a játékban. A személyi lapodat el kell kérned a törzszászlóstól, majd a rádiósszobában található gőzölgő teáskanna segítségével le kell áztatnod a fényképet. Ezután egyszerűen ragaszd rá a fényképet a személyi lapra, s az „eredeti hamisítvány" máris kész.

Mocsy

MŰHELYTITKOK

A múltkori számban már megismerhettétek a Screamer 4x4-et. A fejlesztés érdekességeiről beszélgettem a játék készítőivel.

A játék tényleges fejlesztése 2,5 éve kezdődött, akkor magas szintű fizikai szimulációval rendelkező, alapvetően arcade jellegű programot szerettettünk volna készíteni. Véletlenül akadtunk össze a Channel42 nevű multimédiás céggel, akik felvállalták a csapat támogatását. Az ő segítségükkel értékesítettük-, és fejezzük be a játékunkat. A Clever's, mint cég ezután alakult meg. Ahogy telt az idő, a csapat (jelenleg nyolcan vagyunk) több taggal egészült ki, és az elképzelés is ennek megfelelően változott. Az arcade jelleg háttérbe szorult, helyét a szimulátor szintű autózás vette át. Kezdetektől fogva a fizika határozta meg a játék jellegét, a 3D-s motor (mely több nagygenerálon is átesett) és mindkét játékelképzelés is ezen alapult. A fizikai modell is korszerűsödött a fejlesztés alatt, a nagy áttérést a pontfizikáról váltás jelentette a merev testfizikára. Ez lényegi változás volt, mert a teljes fizikai motor megváltozásához vezetett. A merevtest-fizika lényegesen leegyszerűsíti az ütközésvizsgálatot, ugyanakkor elveszíti a pontfizikának azt az előnyét, hogy minden testet rugalmasként számol. A fejlesztők különös hangsúlyt fektettek az autók sérülésére. A sors kegyetlen fintora, hogy ezzel a játékosok nem fognak találkozni, hiszen a licencelt autók gyártói nem járultak hozzá, hogy kocsijaik valósághűen törjenek.

A játék egyik érdekessége volt a kezdeti fejlesztési időszakban, hogy nem létezetek benne a hagyományos értelemben vett ellenfelek, kizárólag a terep töltötte be ezt a szerepet. Nem a versenyzés volt lényeg a koncepcióban, hanem a terep „legyőzése" minél jobb időeredménnyel. Ebben a verzióban nem is létezett emmilyen multiplayer típusú rész. Azután jött a felismerés (melyben hathatós szerepe volt a kiadó Virginnek), hogy manapság már többjátékos rész nélkül lehetetlen eladni játékot a világpiacon. Ennek következtében kerültek be utólag az általunk nem igazán favorizált multis módok, melyekben programozott botokkal, vagy élő ellenfelekkel vehetjük fel a versenyt. Külön érdekesség, hogy a tesztelési fázisban a húzódozó Virgines teszterek is megkedvelték a számukra idegen single player módot, ez a lehetőség most már kifejezetten tetszik nekik. Ennek az lehet az oka, hogy igazából nem volt még ilyen jellegű játék a piacon, nem volt mihez hasonlítani. A multiplayer rész kialakítása nem csak elvi nehézséget, hanem komoly fejtörést is okozott. Az AI programozásakor a hagyományos elemek (útkeresés stb.) szinte teljesen megegyeznek más játékokkal (pl. a Quake-kel), de az volt a kérdés, hogy a programban található rengeteg fizikai jellemzőt és beállítási lehetőséget a mesterséges ellenfél hogyan használja ki. Teljes mértékben sikerült megvalósítanunk az elképzeléseket, még az igencsak extra lehetőségeket (differenciálzár, felező stb.) is megtanítottuk a gépnek, mely „gondolkodásának" alappillére volt, hogy az autó ne boruljon fel, de mégis a legnagyobb sebességgel közlekedjen az ismeretlen terepen. A talaj egyenetlensége miatt a gép sem tudja teljesen kihasználni a lehetőséget, ő sem tud előre semmit az előtte lévő terepszakaszról.

A multiplayer játékmód bevezetése némi változtatásokra késztetett minket a 3D-s motorban. Ha ezt választjuk ki, akkor a kocsik némileg máshogy néznek ki, nincsenek rajtuk meg az egyszereplős játékban látott „csicsák", valamint a belsejük

nem látható kívülről. A butításnak nagyon egyszerű oka van: az utólag rendelt multiplayer üzemmód nagyon megdobta a poligonszámot, így egyszerűsíteni kellett az autók részletességét és a táj bizonyos jellemzőit, hogy elérjük a kívánt hatást. Nem igazán a gyorsaság volt a cél, hiszen az autók mindkét üzemmódban egymáshoz és a pályához képest is produkálni tudják a valós életben elérhető sebességüket. Persze ez csak elméleti síkon értendő, hiszen a terep egyenetlensége miatt sohasem lehet teljes sebességre kapcsolni. Ez utóbbi is megszenvedte a butítást, hiszen a single játékban a 2*2 km-es pálya 35000 tereptárgyból áll, míg a multiplayerben ez a szám 5000 alá csökken.

A tereptárgyak a játékban interaktív szerepet kaptak, nem csupán egyszerűen díszítő funkciójuk van, hanem az említett törés miatt rongálják is kocsinkat. A nem használt valóságos törési modellt végül is helyettesítettük a második szintű modellel, melyben a kocsi láthatóan nem sérül, de valójában a belső sérülések megtörténnek, így hamar tönkretehetjük a járgányt a kíméletlen vezetéssel. Nem csak a törés, hanem egy-két autó is kimaradt a programból. Ilyen volt a Suzuki Samurai és a Hummer (ez utóbbi érthető módon, hiszen ezt az Inforgrames licenceli a Test Drive sorozatban), valamint az Ural. Utóbbinak is érdekes története van, hiszen a kiadónak (ők intézték az autókkal kapcsolatos kérdéseket) nem sikerült elérnie a gyártót a messzi Oroszországban, a sokkerekű teherautó(!!!) így maradhatott ki a mezőnyből. A gyártók egyébként a minden oldalról elkészült screenshotok alapján döntötték el, hogy engedélyezik-e az autó megjelenését a játékban. Visszakanyarodva a terep kérdéséhez, egyik pályánkkal sem lehetne találkozni a valóságban, mindegyik a képzelet szüleménye. Létező példát nem lehetett alkalmazni a táj generálására, mert az általunk modellezett 2*2 kilométeres szakaszon igazából a valóságban nagyon kevés esemény történik. Ezzel szemben a mi pályáink hemzsegnek a csúcsoktól és völgyektől, hogy az egyéb tereptárgyakról már ne is beszéljünk. Adott tájaknak a jellegzetes elemeit használtuk fel a készítés során, külön editor szolgált a tereptárgyak elhelyezésére. Az összes tereptárgy teljesen 3D-s felépítésű, körbejárhatók, bármely oldalról megvizsgálhatjuk őket. Ezeknek a tárgyaknak a poligonszáma széles spektrumon mozog: a 6-tól egészen a több száz poligonos famonstrumokig. Egyedül a nézőket nem sikerült 3D-s elvek szerint elkészíteni, a valamennyire is embernek látszó tárgy elkészítéséhez legalább 200 poligon kell, így el lehet képzelni a több száz fős nézőközönség megjelenítésével kapcsolatos gondokat. A lelkes publikum így most mindig nagyon figyeli az eseményeket, állandóan a kamera felé néznek.

Az eddig felsorolt technikai etűdök mellett találhatunk még szép számmal érdekességeket a játékban, hiszen pl. a motorfék és a kuplung használatát mi még

nem igazán láttuk más játékokban. Persze a tengelykapcsoló használata nem túl egyszerű, hiszen három pedálra lenne szükség, de ezt a ma gyártott kormányok nem tudják, ezért 2 teljes pedálszett szükséges hozzá (tehát 2 komplett kormánygarnitúra kell). Billentyűről is megpróbáltuk élvezetessé tenni a kuplung használatát, valamekkora késleltetést alkalmaztunk a reakcióidőben a hatás elérése érdekében. A vezetés így teljesen valósághű érzést kelt, hiszen lehet csúsztatni a kuplungot, ez már önmagában is megsokszorozza a lehetőségeinket a játékban.

A játékban szereplő autók elkészítése, korrekt modellezése is igen tetemes időt vett igénybe. Első látásra el sem hinné senki, hogy autónként 4 hét munkát jelentett ez, méghozzá 4 embernek. Ennek az autó licencek szempontjából volt szerepe, hiszen nem egy modell a kukában végezte. A fizikai modellezés, mint azt előre is lehetett sejteni, nem volt egyszerű, többoldalnyi képletet és számítást kellett a gép nyelvére lefordítani, majd belőni az adott autó karakterisztikájának megfelelően. Az egyes autók beállításához 60-70 paramétert lehetett módosítani, ennek alapján el lehet képzelni, hogy mekkora munka is volt ez valójából. Mivel az eredeti autók ismert fizikai jellemzőiből indultunk ki, bátran ki lehet jelenteni, hogy a modellek rendkívül hasonlóra sikerültek. Olyan kis apróságokra is figyeltünk, mint pl. a belső nézetben a fordulatszám-mérő és az olajszint-jelző helyes értékei.

A játék megjelenéséig már nincs sok hátra, a program itthon (természetesen teljesen magyarul) és világ minden táján október-november környékén kerül a polcokra. További sok sikert kívánunk a fiúknak, nem tartom elképzelhetetlennek, hogy találkozni fogunk még velük a rovat hasábjain, hiszen nagyon sok téma kimaradt a mostani beszélgetésből.

Bear™

Újabb hónap, CD rovatunk ismét újabb matek cikkel bővült, méghozzá a sorban az utolsóval. Így aki ezzel is megbirkózik, annak minden matematikai alapja meg lesz ahhoz, hogy akár önállóan írjon profi 3D-s programot! A jövőben újra más vizekre evezünk, hogy hova, azt még én sem tudom :), ezért is szeretném, ha minél többen írnátok a guru@philoslabs.com emil címre.

Fary

Készült a PGO felmérése alapján.

HELYHIÁNY MIATT

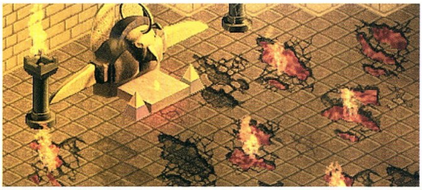
AFRIKA SÖTÉT TITKAI

Bajban vagyok, amikor olyan játékról kell tesztet írnom, mely nem a keményvonalas játékosoknak készült. Ilyen esetben legszívesebben el sem kezdeném a tesztelést, főként akkor nem, ha ott vigyorog a képernyőmön a Baldur's Gate 2 ikon, s csak arra vár, hogy kétszer rákattintsak. Sajnos ezzel még kicsit várni kell, hiszen előbb még két oldalt kell írnom az Afrika sötét titkairól. Ez 20 évvel ezelőtt nem is okozott volna gondot, hiszen 10 éves fejjel egészen biztosan heteket töltöttem volna el az Afrika végigjátszásával. Akkoriban még az angoltudásom a nullával volt egyenlő, s nem hiszem, hogy nagy kedvet éreztem volna a szótározásra. Ettől a kellemetlenségtől azonban az Afrika megkíméli a játékosokat, hiszen teljesen magyarítva lett. Nemcsak a szöveg, hanem az összes szereplő hangja is magyarul szól hozzánk a hangszórókon keresztül. Sajnos ma Magyarországon a lokalizálás még igencsak gyerekcipőben jár, így évente csak nagyon kevés játék jelenik meg magyarul. A profi gamereket ez nem igazán zavarja, hiszen ők annyit játszottak már, hogy kapásból fordítják a legvadabb angol szövegeket is, de a fiatalabb korosztály bizony bajban van. Az ő igényeiket elégítik ki ezek az egyszerű játékok, melyek végigjátszása igazából nem igényel nagy kreativitást.

Az Afrika is ezek közé tartozik. A Half-Life-on és a Baldur's Gate-en nevelkedett játékosok egészen biztosan nem dobják el a kedvencüket eme játék kedvéért, viszont vigasztalja őket a tudat, hogy nem is nekik készült. Az Afrika valamikor a múlt század végén játszódik a fekete kontinensen. A főhős Howard Hawk, aki a legendás Schischak fáraó elveszett sírkamráját jött felkutatni a távoli Amerikából. Kalandjai során bejárja a kontinens összes ismertebb helyét. Az azért rögtön látszik, hogy a készítők nagy Indiana Jones rajongók, hiszen a főszereplő egy az egyben a híres régészprofesszorról lett megmintázva. A küldetések közötti átvezető animációkban láthatjuk Afrika térképét, melyen vörös csík jelöli az általunk megtett utat. Kalandjaink során kiderül, hogy Hawk betegesen irtózik a pókoktól (még jó, hogy nem a kígyóktól).

A program stílusa igazából a kalandjátékokhoz áll a legközelebb, viszont felfedezhetünk benne bizonyos RPG elemeket is. Ez annyit jelent, hogy a megölt szörnyekért tapasztalati pontot kapunk, melyek ha elérnek egy bizonyos szintet, akkor az életpontjaink száma néhány ponttal megnő. A készítők a harcot sem vitték túlzásba. Az arzenálunkat három kézifegyver teszi ki. A legegyszerűbb a csákány, mellyel könnyedén fejbe verhetjük az ellenfeleket. E fegyver másodlagos funkciója az utunkat álló kövek eltávolítása, valamit a labirintusok rejtett ajtóinak kibontása. A második fegyverünk a machete, mellyel a dzsungel buja növényzetét ritkíthatjuk meg ezzel segítve a továbbhaladásunkat. Hawk legszívesebben mégis az apjától örökölt winchestert használja, melyből a töltény varázslatos módon soha nem fogy ki.

Minden szint két részre osztható. A külső részben



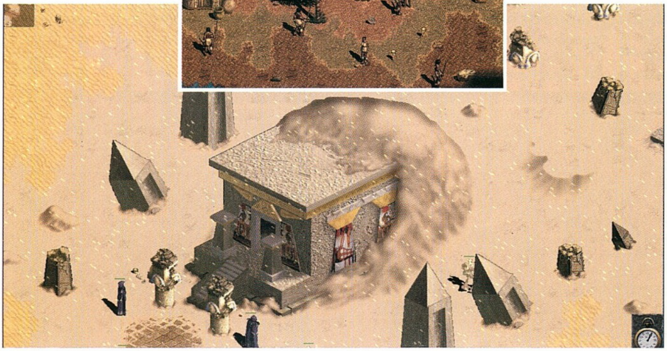
egyetlen feladatunk van, megtalálni a labirintus lejáratát. Ez általában sivatag vagy dzsungel, ahol ellenséges rablók és démonok leselkednek a gyanútlan kalandozóra. Minden szinten található bennszülött falu, ahol feltölthetjük a készleteinket. A falvakban használatos értékmérő a drágakő, mely a pénz szerepét helyettesíti. A kunyhókban vásárolhatunk fáklyákat, feltölthetjük az élelem- és víztartalékainkat. A sebeink ellátásának érdekében be kell szereznünk kötszert és fertőtlenítőszert. A sivatag azonban roppant veszélyes hely, egyedül nekivágni még a legvakmerőbb kalandoroknak is életveszélyes tett. Ezért kell felbérelnünk kísérőket. Három típusból választhatunk. A harcosok az expedíció biztonságáért felelősek. A felszerelésükhöz tartozik a puska, s automatikusan megtámadnak minden rossz szándékú idegent. A második csoportba tartoznak a teherhordók, akik nélkül nem állíthatunk fel sátrat a vadonban (s ezáltal nem pihenhetünk). Utoljára maradtak a munkások, akik a bozótvágásban és a kőtorlaszok eltávolításában jeleskednek. Értelemszerűen ők is megéheznek menet közben, ezért gondoskodnunk kell enni- és innivalóról nekik is. Harc közben az ellenfelek őket is megtámadják, sőt, rosszabb esetben meg is ölik. Ahogy észrevettem, a kísérők halála semmiféle káros következménnyel nem jár, így nem is látom sok értelmét a felvételüknek. A vadonban a legfontosabb teendőnk az, hogy megtaláljuk a lejáratot a föld alatti kazamatákba (legalábbis az első hat szinten ez volt a feladat). Néha meg kell keresnünk egy kulcsot, vagy a bejáratnál használnunk kell valamiféle varázstárgyat, de a felszín ezen kívül semmi különleges nehézséget nem rejt.

Kicsit megváltozik a helyzet a föld alatt. Itt a legnagyobb gondot a fáklyák hiánya okozza, hiszen a sötétben hamar elmehetünk olyan helyek mellett, melyek segíthetnek a továbbjutásban. A labirintusok mélyén számtalan csapda vár ránk, de ezek szinte soha nem okoznak azonnali halált, csak sebzést. A sérüléseket egyszerű pihenéssel meg tudjuk szüntetni, elég, ha letáborozunk, beállítjuk az időgyorsítást, s a sebeink máris gyógyulnak. A dolog érdekessége az, hogy táborozás közben nem csökken se a víz-, se az élelmiszerkészletünk, tehát ha kedvünk tartja, akkor bármeddig heverészhetünk a föld alatt. A kazamatákban a zárt ajtók rendre elállják az utunkat. Ezeket úgy tudjuk kinyitni, ha megkeressük a földön található rejtett kapcsolókat, fáklyával meggyújtjuk az állómécseseket, vagy egyszerűen belépünk valamelyik szobába. A baj az, hogy nagyon sokszor a földön lévő kapcsolók nem is látszanak a falaktól, s csak akkor vesszük észre az ottlétüket, ha egyszer már áthaladtunk rajtuk. Igazi kihívás sajnos nincs benne, elég, ha minden egyes négyzetcentimétert bejárunk a labirintusban, megöljük az összes szörnyet, és meggyújtjuk a fáklyákat.

Amennyiben a grafikát kellene értékelnem, akkor sem tudok semmi bíztatót mondani. Úgy tűnik, a fejlesztés még valamikor 3 évvel ezelőtt kezdődött, legalábbis a grafikából erre következtetek. Kisfelbontásban a karakter-animáció nagyon gyatra, még szerencse, hogy fel lehet pakolni 1600*1400-ba. Itt viszont az a gond, hogy a kiírt szöveg annyira összemegy, hogy csak látcsővel lehet felismerni a karaktereket. Az időjárás megjelenítése viszont egész jól sikerült, a homokvihar és a trópusi zápor meglehetősen hangulatos.

Sajnos a pályák felépítése minden szinten hasonló, nagyon nagy meglepetésekre senki se számítson. Véleményem szerint az Afrika a fiatalabb korosztály körében számíthat népszerűségre az egyszerű kezelés és a magyar nyelv miatt.

Mocsy
mocsy@vogel.hu



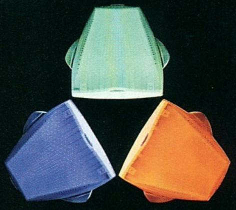
Mind tökéletes.

SyncMaster 750ST

Divatos színű, áttetsző **SyncMaster** monitorok. A **SyncMaster 750ST** monitor tervezői izgalmas színválasztékkal próbálnak kedveskedni elsősorban az új generáció tagjainak. A játékos színek mögött komoly és megfontolt technológia rejtőzik. A magas képfrissítési frekvencia gyakorlatilag teljesen remegésmentes képet nyújt, ezáltal minimális szintre csökken a szemfáradás. A vízszintes frekvencia 30-70kHz, a maximális felbontás pedig 1280 x 1024. A Plug & Play technológia támogatja a DDC szabványt.

A **SyncMaster 750ST** maradéktalanul teljesíti a felhasználók védelmét szolgáló, a kisugárzási határértékekre vonatkozó MPR-II és TCO'95 előírást.

www.samsung.hu



NUTEK

SAMSUNG monitorok

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

SUDDEN STRIKE (NÉMET VERZIÓ)

Játék közben nyomjuk le az Entert, majd írjuk be az alábbi kódokat:

**superman	a saját egységeink nem sérülnek
**starcraft	erős bombázó támadás az oldalunkon
**nofog	az összes egység és a teljes térkép
**staticfog	az előző cheat törlése

WARTORN

A Chat (C billentyű) szövegrészbe gépelhetjük be a kódokat, majd nyomjuk le az Entert.

debugcheatshowenemy=1	látjuk az ellenfeleket és épületeiket
debugcheatfastbuild=1	az egységek gyors gyártása

SOLDIER

Hex Cheat

A játék directoryjában van az SGAMES.DAT file, mely az elmentett állások információját tárolja. A file több mentést is tartalmaz, de az alábbi dokumentáció segítségével megtalálhatjátok, amit kerestek:

A 13. (Hex 0d) pozíció tartalmazza a pálya sorszámát. 0 és 0E közötti számok jöhetnek számításba, a rendszer a 0F értéket a debug funkcióra használja.

21. pozíció (Hex 15)	az elsődleges fegyver
25. pozíció (Hex 19)	az elsődleges fegyver energiája
29. pozíció (Hex 1d)	a másodlagos fegyver
33. pozíció (Hex 21)	a másodlagos fegyver energiája

A játékban az elsődleges fegyvernek mindig van feltöltési időszaka a tüzelés után. Ha a másodlagos fegyvernek értéket adunk (01-03), akkor ez folyamatos tüzelésre alkalmas.

Ha meg szeretnétek tartani az egyszer már beállított fegyverkombinációt, akkor nem szabad felszedni akármilyen bónusz jelzést, mert ilyenkor a fegyver lecserélődik.

A következő táblázat a használható elsődleges és másodlagos fegyverek listáját tartalmazza:

1: elsődleges és/vagy másodlagos fegyverek (21. és 25. pozíció, vagy/és 29. és 33. pozíció)

00, 00	Machine Gun
00, 01	Max Machine Gun
00, 02	Super Machine Gun
00, 03	Ring Machine Gun
00, 04	Multiple Ring Machine Gun
00, 05	Yellow Beams
01, 00	1-shot Shotgun
01, 01	2-shot Shotgun
01, 02	3-shot Shotgun
01, 03	2-shot Super Shotgun
01, 04	4-shot Super Shotgun
02, 00	Blue Beams
02, 01	Stronger Blue Beams
02, 02	Rapid-fire Blue Beams
02, 03	Continuous Blue Beam
02, 04	Rapid-fire Super Beams
03, 00	Flamethrower
03, 01	Flame Gun
03, 02	Super Flamethrower
03, 03	Super Flame Gun
03, 04	Crawling Flamethrower

2: másodlagos fegyverek (29. és 33. pozíció)

05, 00	Yellow-beam Mortar (2 shots)
05, 01	Rolling Mortar (2 shots)
05, 02	Bouncing Mortars (2 shots)
05, 03	Flying Mortars (1 shot)
05, 04	Homing Mortars (1 shot)
05, 05	Bouncing Flame Mortar (3 shots)
07, 00	Rifle (Continuous)
07, 01	4-shot Rifle (Continuous)
07, 02	7-shot Rifle (Continuous)
07, 03	Ring Rifle (Continuous)
07, 04	Multiple Rings Rifle (Continuous)
08, 00	1-shot Shotgun (Continuous)
08, 01	2-shot Shotgun (Continuous)
08, 02	3-shot Shotgun (Continuous)
08, 03	2-shot Super Shotgun (Continuous)
09, 00	Blue Beams (Continuous)
09, 01	Stronger Blue Beams (Continuous)
09, 02	Rapid-fire Blue Beams (Continuous)
09, 03	Continuous Blue Beam (Continuous)
0a, 00	Flamethrower (Continuous)
0a, 01	Flame Gun (Continuous)
0a, 02	Super Flamethrower (Continuous)
0a, 03	Super Flame Gun (Continuous)
0a, 04	Crawling Green Flame Gun (Continuous)
0a, 05	Green Flamethrower (Continuous)
0b, 00	Mortar (Continuous)
0b, 01	Rolling Mortar (Continuous)
0b, 02	Bouncing Mortars (Continuous)
0b, 03	Homing Mortars (Continuous)
0b, 04	Homing Mortars (Continuous)

CRIMSON SKIES

Hex Cheat

Hex editorral másszunk bele a status.dat file-ba, melyet a program savegame könyvtárában találhatunk meg. Keressük meg benne a repülőnk nevét, majd jegyezzük meg a név első karakterének helyét, később ezt fogjuk felhasználni. Adjunk hozzá 30-at a kapott számhoz (pl. ha 1130 volt a repülő nevének első karaktere, akkor 1130 1160) Az itt található számsor határozza meg a repülőnk fegyverzetét:

03 00 00 00 01 00 00 00

Az első 4 karakter a bal szárnyon lévőket (ebben a példában 3), míg a következő 4 karakter a jobb szárnyon lévőt (ebben a példában 1)

Adjatok hozzá 70-et az eredeti számhoz (pl. ha 1130 volt a repülő nevének első karaktere, akkor 1130 11A0). Az itt található számsor határozza meg a repülőnk védelmét:

0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00

Minden helyen írjuk át FF-re az értéket és gépünk ettől gyakorlatilag sérthetetlen lesz.

Játék bármelyik küldetéssel:

A campaign menüben nyomjunk jobb egérgombot a mikrofonra a bal oldalon, és gépeljük be az idaho szót. Erre megjelenik a jobb oldalon a menü, amelyikben kiválaszthatjuk a kívánt küldetést.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Hívjuk be a konzolt a játékban a ~ billentyű lenyomásával. Írjuk be az „sv_cheats 1" parancsot a cheat mód aktiválásához. Ezek után a következő kódok élnek:

god	isten mód
noclip	no clipping
undying	999 pajzs, 999 egészség
cg_thirdperson 1	harmadik személyes nézet
notarget	az ellenfelek nem látnak
map #	# nevű pálya betöltése
give #	# nevű tárgy felvétele

pálya kódneve	pálya neve
BORG1	The Rescue
BORG2	Incursion
HOLODECK	Tactical Decision
VOY1	Condition
VOY2	Unavoidable Delays
VOY3	Hazard Duty
VOY4	Defense
VOY5	Hazard Ops
STASIS1	Data Retrieval
STASIS2	Deep Echoes
STASIS3	Encounters
VOY6	Renewal
VOY7	Union
VOY8	Departure
SCAV1	The Visit
SCAV2	Dangerous Ground
SCAV3	Conflicting Views
SCAV3b	Conflicting Views (pt 2)
SCAV4	Disorder
SCAV5	Infiltration
SCAVBOSS	The Hunter
VOY9	Fallout
BORG3	Proving Ground
BORG4	Information
BORG5	Covenant
BORG6	Infestation
VOY13	R and R
VOY14	Visual Confirmation
VOY15	Offense
DN1	The Breach
DN2	Command
DN3	Primary Encounter
DN4	The Skirmish
DN5	Defensive Measures
TRAIN	Transit
DN6	Attunement
DN8	Array
VOY16	Invasion
VOY17	Decisions
FORGE1	External Stimuli
FORGE2	Matrix
FORGE3	Onslaught
FORGE4	Visual Magnitude
FORGE5	Dissolution
FORGEBOSS	Command Decision
VOY20	Epilogue

Felvehető tárgyak:

Phaser, Tetryon Disruptor, Compression Rifle, Scavenger Rifle, IMOD (infinity modulator), Tricorder, Health, Ammo, Weapons, All, Stasis Weapon, Grenade Launcher, Photon Burst, Dreadnought Weapon, Armor

METAL GEAR SOLID

A játékot a -cheatenable paraméterrel indítsuk el parancssorból, minek utána a következő billentyűk élnek:

F2	isten mód
F4	végtelen lőszer
F6	observe mód
F5	normál mód
F7	pálya újbóli kezdése gyorsan

WIZARDS & WARRIORS

Végtelen arany

Nagyon könnyen hozzájuthatunk a hőn áhított aranyakhoz, hiszen mindössze új karaktert kell kreálnunk a fogadóban. Vegyük fel állandó tagnak a csapatunkba, majd ezután töröljük ki. A magával hozott 200 arany nálunk marad, ő azonban eltűnik.

Bear™

“Ahova mi megyünk, ott nincsenek utak...”

SCREAMER 4X4

A SCREAMER 4X4 az eddig készült legélethűbb terepjárószimulátor.

Lélegzetelállítóan szép pályák, változatos időjárás, részletesen kidolgozott autók, egyedülállóan pontos fizikai modell és az újszerű játékmenet teszi megunhatatlanná a játékot.

Próbáld ki ügyességed terepen, ahol csak a természet az ellenfeled, vagy hálózatban a barátaid ellen.

Összesen 90 pályán, tíz különböző autóval versenyezhetsz, mindezt magyar nyelven.

HAMAROSAN MEGJELENIK

www.vie.co.uk www.clevers.com www.channel42.hu

ULTIMA ONLINE

StartBox

Fejlesztő: Origin
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.ea.com

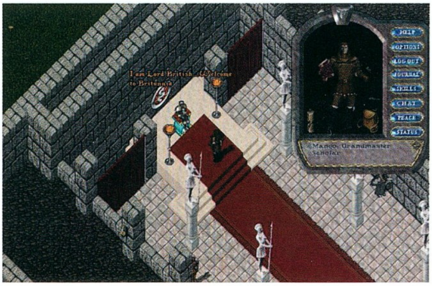
KICSIT MÁSKÉNT

Ha nem csal az emlékezetem, akkor eddig még nem olvashattatok a netes játékok rovatban az Ultima Online-ról. Meglepő módon ez a cikk se igazán az UO-ról fog szólni, illetve mégis...

Kezdjük kis történelemleckével: az UO 1997-ben jelent meg, ez volt az egyik első sokrésztvevős multiplayer online játék. Ami azt illeti, sok szempontból máig nem igazán sikerült felülmúlni, bár ebben a folyamatos fejlesztés is komoly szerepet játszik.

A játék alapja igen összetett világszimuláció bonyolult gazdasági rendszerrel. Az Origin szerverein korlátozzák a nyersanyagok számát, és így nagyon valósághű működés jellemzi a játékban a kereskedelmet és a szörnyek viselkedését. Ha például valaki bőrvértek készítéséből szeretne megélni, akkor először is figyelnie kell az elejthető kisállatok gyakoriságára a környéken, hogy azok ne haljanak ki teljesen. És még ha sikerül is folyamatosan elegendő nyersanyaghoz jutnia, a városbeli kereskedők akkor is a kereslet-kínálat törvényszerűségeitől függő árat fognak fizetni a késztermékért – vagy éppen túlkínálat esetén egyenesen megtagadhatják a felvásárlást. A fenti példa mellett rengeteg lehetőség van a pénzszerzésre, kezdve a nyersanyagok termelésétől (halászat, vadászat, bányászat, favágás...) a feldolgozott árucikkekig készítéséig (élelmiszer, fegyver, páncél, szerszámok).

A játék másik, hasonló alapossággal felépített része a skillrendszer. A karakterek összesen 45 különböző képességgel rendelkezhetnek, ezek közé tartoznak olyan alapvető skillek, mint például a kard használata, vagy a varázslás. De akadnak egyéb tudományok is, mint például az idomítás, a nyomolvasás, a lopakodás, a kovácsolás, a szabás-varrás vagy akár a koldulás. A skillek százalékban vannak megadva, és a hivatalos szervereken összesen 700 skill pontja lehet egy karakternek. A nem használt skillek idővel leépülhetnek, így csak a régi tudás elveszítése árán tanulhatunk újabb ismereteket. Ez a korlátozás viszont megakadályozza a superman-karakterek kifejlesztését.



A 2D-s grafika elsőre kissé puritánnak tűnhet, viszont ennek köszönhető a tárgyak, szörnyek, helyszínek és nem utolsósorban a karakterek rendkívüli változatossága. Még a hivatalos szervereken is ritkaságszámba megy két egyforma öltözékben feszítő, azonos haj- és arcszőrzetet viselő (és ezáltal elsőre esetleg összetéveszthető) játékossal találkozni. A szörnyek és varázslatok megjelenítése jócskán alatta marad például a Diablo II vagy a Baldur's Gate II csodáinak – de azért lehet nagy akciókat látni, például amikor egy csapat kalandor összetalálkozik egy sárkánnyal, és kitör a pánik. Vagy amikor valamelyik feketemágus nekiáll démonokat idézni a város főterén...

SPHERE

A Sphere nevű program (www.sphereserver.com) képes arra, hogy a kliensek számára 100%-osan emuláljon Ultima Online szervert. Ily módon bárki létrehozhat UO shardot (így hívják a különböző szervereken lévő, egymástól elkülönülő Britanniákat), aki rendelkezik egy - mai szemmel nézve jó közepes – PC-vel és gyors internet-kapcsolattal.

A Sphere szerverek elméletileg semmiben sem különböznek a hivatalosaktól, azaz elvileg ugyanaz a Britannia várja a játékosokat, ugyanazokkal a szabályokkal és feltételekkel. Azonban az üzemeltetőknek lehetőségük van a szabályok átalakítására, scriptek segítségével új szabályok megalkotására és események beillesztésére, sőt akár - a térképfájl meghackelése útján – a világ földrajzának átrendezésére is.

A Sphere legjobb tudomásom szerint teljesen ingyenes program, és ez a segítségével fenntartott szerverekre is vonatkozik. Azaz, a nem hivatalos shardokon való játék ingyenes, pusztán egy Ultima Online CD-re van szükség (meg a legfrissebb verzióra kell frissíteni a klienst, és bizonyos konfigurációs file-okat ki kell cserélni).

Ezáltal persze pont azoktól a szolgáltatásoktól esünk el, amelyeket az Origin a 20 dolláros havidíjért nyújt. Azaz nincs vevőszolgálat, nincsenek a játékban Gamemasterek és Seerek, akik a tényleges tartalomért felelnének, és így küldetésekre sem számíthatunk – hiszen ezekért mind a meglehetősen nagy létszámú személyzet a felelős. Pontosabban, a Sphere szerverek önmagukban nem rendelkeznek ezekkel – de akik a szervert üzemeltetik, azok természetesen beléphetnek a játékba a fenti két státuszban, így gyakorlatilag mindent megtehetnek, amit az origines „kollégáik". Sőt, ami azt illeti, egy ingyenes shard könnyen felül is múlhatja a hivatalosakat, ugyanis az üzemeltetők rendszerint puszta lelkesedésből csinálják, ami köztudottan sokkal jobb motiváció lehet, mint a hajtás a rendszeres havi fizetésért.

ULTIMA DRAGONS – RETURN TO BRITANNIA

Az Ultima Dragons nevű internetes szervezkedés az Ultima játékok elkötelezett rajongóiból áll. Mára a csapat finoman szólva is megritkult, ennek ellenére néhányan még tartják egymással a kapcsolatot netes fórumokon. Mindenesetre néhányuknak az az ötlete támadt, hogy létrehozzák saját verziójukat Britannia világára (amelyet jelenleg az Electronic

Arts birtokol, és miután Richard Garriott már nincs az Originnél, jövője meglehetősen kétséges), méghozzá a Sphere segítségével. Az UDUO nevet viselő shard nyár közepén indult, és azóta folyamatosan fejlődik: mostanra már csaknem kétszáz játékos látogatja, akik remek közösséget alkotnak.

A szerver szigorúan szerepjátékosok számára létesült, tehát ez a játékhoz való hozzáállás alapvető elvárás (a hivatalos szervereken uralkodó állapotokról lásd a kisablakokat). Az időpont az Ultima 7 utáni néhány évtized: az Avatar éppen Pagan világán raboskodik, Britanniát pedig a Guardian egyre komolyabb támadásai fenyegetik. Az ország már túl van az első komoly megpróbáltatáson, egy Darkblade nevű mágus próbálta meg letaszítani a trónról Lord British-t, mellékesen fel is perzselt néhány települést.

A shard jó néhány alapvető elemben különbözik a hivatalos szerverektől. A legfontosabb, hogy a kevés játékosnak köszönhetően szinte mindenki ismer mindenkit, és a kalandok, küldetések menedzselése sokkal könnyebb a GM-ek számára a kevés résztvevő miatt (elegendő egy folyamatos történetet fenntartani). Ugyanígy sokkal több lehetőség van az improvizálásra, szinte mindenki beleszólhat az események alakulásába (ráadásul nem csak pozitív cselekedetekkel – a jól kijátszott gonosz karaktereknek is van helyük a szerveren). Az üzemeltetők emellett alaposan belepiszkáltak az UO belső folyamataiba is, megemelték például a skill limitet, átszabták jó néhány szörny és varázslat tulajdonságait, új szabályokat hoztak és átrendezték kissé a világot is.

A játékosok között máris akad néhány egyedi figura, például a Serpent Isle-ról Britanniába keveredett mágus, Mortegro (aki már meg is alapította a feketemágusok céhét), a hivatalosan halász, valójában inkább esetlen tolvaj locus, vagy éppen az őrült varázsló, Nozumas. A kevés játékosnak köszönhető továbbá, hogy a mindennapi játék izgalmas marad, és nem megy át egyszerű csevegésbe.

Ami a saját tapasztalataimat illeti, a magam részéről remek mókának találom az UDUO-n való játékot. A netkapcsolat sajnos nem mindig tökéletes, pedig én bizony a munkahelyi bérelt vonalat használom (szigorúan munkaidő után :). A világ hatalmas, mostanáig csak néhány dungeont és várost sikerült meglátogatnom, és a történet jó néhány fejezetét is csak utólagos beszámolókból ismerem. Szerencsére komoly kihagyásokkal is lehet játszani, a többiek nagyon segítőkészen tudósítanak az aktuális hírekről, és szívesen invitálnak kisebb kalandozásokra (egyedül igen veszélyes lehet Britanniában kószálni). Csupán az USA-hoz képesti időeltolódás okoz gondokat.

Egyszóval, ezen a nem hivatalos szerveren remekül lehet játszani, olyan, mintha többtucatnyi ember tudna leülni szerepjátékozni. Még az is lehet, hogy a jövőben az ilyen kisebb kaliberű multiplayer játékok népszerűsége lepipálja majd a tömegekre tervezett fizetős szolgáltatásokat...

Az Ultima Dragons szerver weboldala: http://join.at/UDUO

The Honorable Laa-Yosh, Grandmaster Warrior

GAMEMASTEREK ÉS SEEREK

Ezek különleges képességekkel felruházott játékosok, általában a szerver üzemeltetői. Lehetőségük van például a világ építésére, tárgyak létrehozására, megszemélyesíthetnek bármilyen karaktert, szörnyet, ehhez szabadon módosíthatják karakterük tulajdonságait. Őket érdemes hívni, ha elakadunk valamilyen bug miatt, és általában ők játsszák a küldetések során a fontosabb NPC-ket is. A hivatalos szervereken egy részük önként jelentkező, de mostanában mindenféle pereskedések törtek ki ennek kapcsán...

A HIVATALOS SZERVEREK

Be kell, hogy valljam, hogy az Origin szervereit csak hallomásból ismerem – viszont amit eddig meséltek róla, az alapján semmi kedvem a közvetlen tapasztalatgyűjtéshez. A bugok kihasználása, a lopás, rablás, fosztogatás mindennapos. A Stratics weboldalon (http://uo.stratics.com) hosszú oldalakon át olvashatunk tippeket a túléléshez, például hogyan ne vetkőztessenek gatyára naponta, vagy hogy a renitens egyedek rendszerint merre portyáznak („There is one „cardinal" rule in UO: Never walk outside the guarded zone with more than you can afford to lose", avagy a fő szabály: sose vigyél magaddal többet a városokon kívülre, mint amennyit hajlandó vagy elveszíteni...). A játékosok között ugyanis túlsúlyban vannak a komolytalan tizenévesek, akikre nemhogy a szerepjátszás nem jellemző, de egyenesen afféle 2D-s Quake-nek fogják fel a játékot.

Aki tehát ide merészkedik, az felkészülhet az állandó hangulatromboló eseményekre („I'm K3wl D00D"), a tisztességet teljesen nélkülöző rablógyilkosokra és hasonlókra. Felmerülhet a kérdés, hogy az Origin miért engedi ezt. Nos, a fent említett játékosok is rendszeresen fizetik a havi 20 dolcsit, és komoly részét képezik a közel 200 000 előfizetőnek... Az alábbi weboldalakon gunyoros képregények keretében olvashatunk a hivatalos shardokra jellemző viszonyokról:

bones.stratics.com/comics
www.mpog.com/kos

HARDWARE HÍREK

PLEXTOR PX-W1210S

A Sanyo és a Plextor – bár közös ténykedésük még sok Plextorrajongó számára is újdonságnak hat – az elmúlt években ügyesen felosztotta a piacot az együttesen kifejlesztett CD-íróik piacra dobásakor. Általában a Sanyo jelentette meg elsőként az új, csúcssebességű CD-írók SCSI csatolós változatait, ezt követte a Plextor SCSI változat, majd – az elmúlt két évben – a Sanyo rendre megjelent ATAPI felületű meghajtókkal is. A Plextor csak a 8x4x32x-es szériával kezdődően lépett be az ATAPI körbe. A 12x10x32-es CD-író család esetében szakítottak az eddigi megszokott sorrenddel, a Sanyo és a Plextor egyszerre jelent meg ezzel az egységgel, de míg a Sanyo SCSI és ATAPI, addig a Plextor csak ATAPI változatot dobott piacra a jelenleg leggyorsabbnak számító újraíróból. A 12x10x32x-es széria a csatolófelülettől függetlenül mindkét gyártó esetében tartalmazta a Burn-Proof technológiát, amely gyakorlatilag megszünteti a lassú adatforgalomból eredő Buffer-Underrun hibákat. Nagy meglepetésre a Plextor – mostanáig – nem dobta piacra a saját SCSI változatát, pedig a CD-írók potenciális vevőköre a mai napig még mindig SCSI „hívőnek" tekinthető. Egyes források szerint megvárták, míg a jelentősen „túlgyártott" 12x4x32x-es SCSI széria kellően kifogy, hogy ne teremtsenek konkurenciát saját terméküknek. Akár így történt, akár a hosszú fejlesztés, csiszolgatás került sok időbe, de végre fényt látunk az alagút végén: a 12x10x32x-es SCSI PlexWriter megérkezett! Megérte a várakozást, hiszen nem csupán a PX-W1012A egyszerű SCSI „újrafeldolgozásával" állunk szemben, hanem cserébe türelmünkért a Burn-Proof technológia továbbfejlesztett változatát kapjuk a meghajtóban. Az új Burn-Proof pedig a kényszerű adatkihagyások esetén kisebb összekötő jeleket tesz a lemezre, bár az ATAPI verzió esetében sem tapasztaltunk semmilyen inkompatibilitást a Burn-Proof jóvoltából félbehagyott-újrakezdett lemezekkel.

3DFX PLETYKÁK

A 3dfx 2000/3. negyedéves veszteségei nagyobbak lesznek a várakozásoknál; a cég a tervezettnél jóval alacsonyabb európai keresletre hivatkozik. Igyekeznek majd korrigálni az OEM szerződésekkel, de sajnos a feature lista gyenge a konkurenciához képest (trilinear + anisotropic filtering, T&L, bump mapping), a V4-4500 a tetejébe még lassabb is a rendkívül jól sikerült Geforce 2 MX és ATi Radeon SDR kártyáknál. Ugyanakkor sokak szerint a cég indoklása csak mellébeszélés.

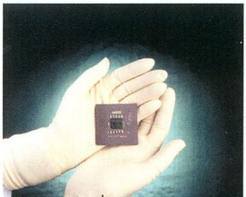
Vissza az elemzésre: a 3dfx előrejelzései szerint a negyedik negyedév is ugyanolyan rossz lenne, mint a harmadik (kb. 12 millió USD veszteség). Na most ha tényleg olyan rossz lesz, mint a harmadik volt, akkor erre vélhetőleg rámegy a megmarad készpénzük (kb. 25 millió dollár) nagy része, és kölcsönt lesznek kénytelenek felvenni. Ha nem jutnak komoly extra bevételekhez 2001. első hónapjaiban, akkor a nagy múltú cég gyakorlatilag csődbe fog menni az év közepére.

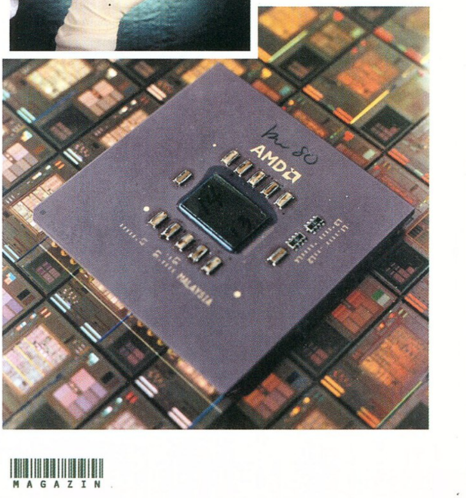
A november végi számítástechnikai kiállítás, a Comdex a cégnek tehát különösen fontos lesz. A pletykák szerint itt fogják bemutatni a Rampage nevű új generációs videokártyáikat. Ha a nyilvánosságra hozott specifikációk és árak versenyképesek lesznek, az sokat javíthat a cég esélyein. Csakhogy az Nvidia és a Matrox is készül valamivel a rendezvényre, tehát nagy összecsapásra számíthatunk...

ÚJ AMD PROCESSZOROK

Október 16-ától lehet rendelni, illetve hozzájutni az AMD két új sebességkirály processzorához. A komolyabb alkalmazásokban gondolkodók és a vastagabb pénztárcával megáldottak ezentúl invesztálhatnak akár az 1,2 GHz-es Thunderbird (Athlon) processzorba is, melynek nyitó ára 574 USA dollár. Ezzel a lépéssel az AMD tovább erősítette pozícióit az Intellel szemben, mint a leggyorsabb desktop x86-os CPU gyártója.

Az ugyancsak debütáló Duron 800 MHz viszont segít visszanyerni a budget kategória hasonló címét, hisz az Intel Celeron II-ese már 766 MHz-es változatban (igaz, gyengécske, 66 MHz-es buszsebességgel) is kapható volt október eleje óta Japánban. Az új Duron bevezető ára kereskedőtől függően a 110-130 USD sávba esett.





NIKE: PSA[PLAY 120

Nemrég alakult meg a nike[techlab, a sportruházati cikkeiről híres Nike cég legújabb részlege, mely nevéhez híven különböző, sportolóknak szánt

„hi-tech" kiegészítők tervezésével és gyártásával foglalkozik majd. A „techlab" első terméke a Personal Sport Audio Play 120 névre keresztelt hordozható mp3 lejátszó, amelyet a Diamond Multimediával

közösen fejlesztenek. A megállapodásnak megfelelően a Diamond szolgáltatja az egység „lelkét” - melyet a Rio 500-as alkot kibővített memóriával (32 helyett 64 MB) -, míg a Nike-ra a formatervezés szerepe hárul. Mivel a lejátszót a sportolók igényeit szem előtt tartva tervezték, így a kezeléshez szükséges fontosabb funkciók távirányítón kaptak helyet a könnyebb kezelhetőség miatt. Ugyan csak ide került a pontmátrixos kijelző is, amely a számcímeken kívül a különböző beállítások menüit jeleníti meg. Software részről a PSA[Play teljesen megegyezik a Rióval, ugyanazokat a file-típusokat támogatja (Windows Media, Mp3), valamint a memóriába való feltöltés is ugyanúgy végződik. Érdekességnek számít, hogy a Nike zenékkel előre feltöltve szállítja az egységet a felhasználókhoz, melyek mindegyike a sporthoz szánt „pörgősebb” fajtából való – mint például az „Illumination” a Rollins Bandtől vagy a „Bullet in a Gun” Paul Oakenfoldtól.

SHARP: RE-LC1, LC2, LC3

Hogy mennyire sokrétű lehet az internet felhasználása, ezt mutatják a Sharp cég legújabb mikrohullámú sütői, melyek az internetről gépünkre, vagy PDA-ra letöltött receptek alapján saját maguk készítik el a kiválasztott étel, főző-, vagy sütőprogramját (a sütő maga állítja be, hogy a sütés melyik stádiumában mekkora teljesítményen, valamint mennyi ideig kell működnie). Kíváncsiak vagyunk, mikor jelennek meg az első On-line szakácskönyvek.

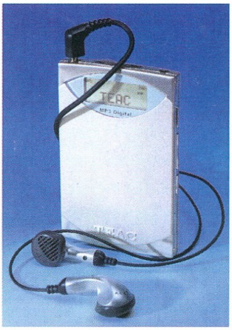
SONY: DVP-S9000ES SACD/DVD PLAYER

A Pioneer után a Sony is megjelentette első SACD valamint DVD-Video combóját. A jelenleg még elérhetetlennek (és majdhogynem értelmetlennek) tűnő SACD-től eltekintve a lejátszó érdekessége, hogy a megszokott 10 bites helyett egy 12 bites, 54 MHz-es videó DAC kapott benne helyet, így az asztali DVD-k közül jelenleg a legszebb képpel büszkélkedhet.

TEAC MP3 LEJÁTSZÓK

A CD-ROM-jai és hangfalrendszerei által ismert cég a közeljövőben egyedi formatervezéssel megáldott MP3 lejátszók gyártásába kezd. Az alap modell MP-1000 néven kerül majd forgalomba 32 MB-os tárolókapacitással (SmartMedia kártyával bővíthetjük), hangrögzítő funkcióval, illetve 250 férőhelyes beépített telefonkönyvvel. A képen látható 3000-es modell (a képen is ez látható) 3,6 órányi beszélgetést képes rögzíteni, alapból 64 MB memóriával rendelkezik, illetve ultra-vékony high-tech designt kapott (56x86x8,7 mm). Állítólag a Li-ion elemnek hála ideális marathon futóknak, hiszen nyolc órán keresztül képes MP3-akat lejátszani.

PC Guru hardware team



EXTREME COMPUTERS

1065 Budapest, Podmaniczky u. 2.
A Nyugati Pu.-tól 2 percre, a 73-as és 72-es troli megállójával szemben.
Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93
web: www.extremeco.hu
mail: extremeco@matavnet.hu

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES ÉS INTERNETES RENDELÉSI LEHETŐSÉG!

Nyitva: H-P / 09-21

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás vétele. Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával!

ÁRAINK BRUTTÓ ÁRAK!

PI ALAPLAP	7.5E	1,3 GB HDD	11E
PII LX	14E	1,6 GB HDD	14E
PII BX	17E	3,2 GB HDD	16E
AT MINI HÁZ	4E	4,3 GB HDD	18E
ATX MIDI HÁZ	6.5E	10x CD-ROM	7E
PI 166MMX	8E	24x CD-ROM	9E
PI 200MMX	10E	40x CD-ROM	10E
PI 233MMX	12E	4MB EDO	1.2E
VIDEÓKÁRTYÁK	3E	8MB EDO	2.5E
14" SVGA	15E	16MB EDO	5E
15" SVGA	25E	32MB EDO	10E

KINGSTON 36BITES ÉS EDO RAM-OK!!!
17" COMPAQ MONITOROK 45.000.- TÓL!!!

Voodoo I. 8.000.- | Voodoo II. 17.000.-

Legfrissebb használt és új alkatrész, illetve komplett konfigurációs árainkért kérjük, keresse fel weboldalunkat!

:· www.extremeco.hu ·:

MONITOR SZERVÍZ RÖVID HATÁRIDŐVEL!

Nyomtató patronok minden típushoz rövid határidővel cégek és magánszemélyek részére postai utánvéttel is!

Boltunkban OTP HITEL ügyintézése kb. 1 óra alatt

LORD COMPUTER

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3. Telefon: 238-7278
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu

Internet Café & Gamestation a Westend City Centerben

Bejelentkezés telefonon, vagy személyesen!
Már 300 Ft-tól használhatod a gépeket!

Részletes árlistánkat keresd az interneten és a faxbankban, vagy telefonon érdeklődj!

3% A hirdetés felmutatójának az alkatrész árainkból 3% kedvezményt biztosítunk!

PRIMEFILM USB FILM SCANNER 1800 Dpi 58000.-Ft+Áfa	FLYVIDEO 98 16900.-Ft+Áfa FLYVIDEO 2000Stereo 23500.-Ft+Áfa	SPYPEN CAMERA 3 in 1 DigitalCamcorder-Camera PC Camera 29900.-Ft+Áfa

LifeView Multimédia Kisker-Nagyker

SZTEREO DIGITÁLIS PCI.USB TV TUNEREK. PC KAMERÁK
1394 FIREWIRE VIDEO SZERKESZTŐK.PC-TV ÁTALAKÍTÓK
MINIDISC KONVERTER.UJJLENYOMAT AZONOSÍTÓK

EAST COMPUTER KFT 1107 BP.Ceglédi u 1-3
T/F:431-3439, 06-30-944-6650, mail:eastcomp@matavnet.hu
www.lifeview.hu , www.firewire.hu

COMPSERV XIV.k. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/fax: (36-1) 36-36-36-1, 460-0041,-42

AKCIÓ!

SOLTEK SL75KV socket-A alaplap 34.000
J9906 5.1 hangszóró rendszer Dolby-Digital elők. 5000W 51.400
XEROX Docuprint C6 színes tintasugaras nyomtató 13.300
Leadtek Geforce2MX 32MB TV out grafikus kártya 42.900

ASUS alaplapok 3 év garanciával
Hivatalos forgalmazótól

GLOBALWIN hűtők 3 év garancia

MICROSTAR ALAPLAPOK 3 év garancia

Force feedback kormány
Rockfire

SZÁMÍTÓGÉPEK
Igény szerinti konfiguráció ASUS, MICROSTAR, SOLTEK alaplappal rövid határidővel!
Szakmai tanácsadás
5 év garancia

www.compserv.hu
Az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t, és változhatnak!

PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

BEST OF TAIWAN 2000 díj nyertese

PlayTV USB/FM
Hordozható USB TV/FM-tuner
Digitalizálás (AVI,BMP,JPG)
Távirányítóval és antennákkal

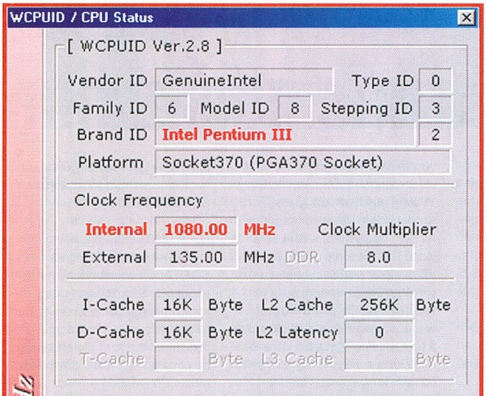
PlayTVpro
TV-tunerek és Mini Házi Stúdiók

(A PixelView termékek magyar szoftverrel és használati utasítással kaphatók)

ATI - RADEON család a csúcs 3D VGA teljes skálája kapható

PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK otthoni és profi célokra

DV és D8 kamerákhoz	M-JPEG S-videó	MPEG-videoCD



OldMan TUNING

Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Telefonszámaink megváltoztak

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.600,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.920,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	88.000,-
15 Gb Quantum winchester	26.400,-
Pentium II Pc Partner PPGA	15.600,-
Pentium II Asus P3BF BX / ATX	36.000,-
Pentium II 500 A Intel Celeron CPU	24.400,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.200,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	100,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	160,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**138.000,-**

Pentium II EX , PII 500A Celeron , 32 SD, 15 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 52x CD drive,hangk.,15" SVGA,105 g.klav.
Pentium 200 MMX + 32 mb RAM + 1,6 HDD monitor nélkül **49.920,- + áfa**

Használt alkatrészek adás - vétele

Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Dexter DH

Új!

FEFO COMPUTER

Dexter DH - *DVD+Internet+Játék*

A FEFO Dexter desktop számítógépek elsősorban az otthoni felhasználók igényeit elégítik ki. Legfőbb jellemzőjük a rugalmas konfigurálhatóság és bővíthetőség, valamint az élvezetes játék és multimédiás felhasználást nyújtó, fejlett audió és videó rendszer. A Dexter család egyes tagjai más-más árkategóriák szerint optimalizáltak. A DH a legmagasabb minőségi és teljesítménykövetelményeket is kielégítő Dexter típus.

- 733MHz Intel® Pentium® III processzor
- Intel® 815 chipset, 4xAGP Pro ASUS alaplap
- 128 MB PC133 SDRAM (1x128MB)
- 30 GB, ATA100, 7200RPM, 8.5ms, 2MB c. HDD
- 32 MB Leadtech GeForce2MX TVo videó
- SB Live Player, 4 hangszórós audió, MP3
- Multimédiás billentyűzet, 2x Scroll egér
- 16/40x DVD/CDROM, 1.44 FDD
- 56K V90. voice ASVD belső PCI modem
- WT810 Fefo workstation ház, 300W
- 12 cm-es hátsó és 90 cm-es első hűtő

399.900,- + áfától

intel inside pentium®!!!

további információk és árak **www.fefo.hu**

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)516-316, T+F.:(72)516-959
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

SC-HT80 HÁZIMOZI RENDSZER

DVD CENTER PANA MÓDRA

A DVD, mint a CD sok-sok évvel ezelőtt, egyre népszerűbb, nemcsak a bennfentesek, vagyis a vastag pénzűek között, hanem az átlagos felhasználók körében is. Ebben a PC-s meghajtóknak és a különböző szoftveres és hardveres lejátszó megoldásoknak igen komoly szerepe volt.

Előbb-utóbb azonban a PC-s felhasználókban is felmerül a gondolat, hogy valami kényelmesebb, csendesebb megoldást kellene találni, esetleg rendes hangrendszerrel kéne megszólaltatni a filmeket. Ilyenkor jön a számolás, s elég gyakran a nagy sóhaj, hogy majd, egyszer talán összejön.

Akiben van némi kompromisszumkészség, az persze megtalálhatja a számára legkedvezőbb megoldást, amely - ha nem is a legtökéletesebb - kielégíti az igényeit. Kell tehát DVD lejátszó, legalább Dolby Digital 5.1-es dekóder és kell erősítő-hangfalrendszer. Erre láttunk már példát a Sonytól, most a Panasonic összeállítást volt alkalmunk kipróbálni.

Az SC-HT80 házimozi rendszer egy kombinált DVD lejátszó-erősítő-rádióvevő egységből és hat hangszóróból áll. A kisméretű, ám meglepően súlyos szatellitek mellé bőven adnak kábelt, így könnyen el lehet őket helyezni az átlagos méretű lakótelepi szobákban. Csak a mélysugárzó okozhat némi gondot, mivel nem célszerű a padlóra rakni kímélendő az alsó lakók idegeit.

A lejátszó egység alapja egy Panasonic asztali DVD lejátszó belseje, valószínűleg az A160-asé. Az ezzel teljesen megegyező menü és mechanikai felépítés is erre enged következtetni. Valószínűleg ez az oka annak is, hogy az egyébként hasznos 5 lemezes changer is kissé körülményes módon működik. A készülék hátsó részében helyet kapott tár megtöltése a lejátszó tálcáján keresztül, egyesével történik, az egyes lemezek váltása némi csattogással és várakozással jár. A lejátszó, mint azt az asztali készülékek esetében meg lehetett szokni, a gyári DVD, VCD és CD lemezeket kezeli, így nincs mód a házilag készített VCD-k lejátszására.

A hangrendszer Dolby Digital 5.1 típusú térhangzás dekódolására képes, így a DTS lemezek csak az egyébként kötelezően meglévő MPEG, vagy DD 2.0 hangsáv segítségével tudnak megszólalni. Külső DTS dekóder használatára sincs remény ama egyszerű oknál fogva, hogy a cuccnak nincs digitális kimenete.

A csatlakozókkal egyébként is csínján bántak. Van ugye egyszer egy sztereó kimenete (pl. CD kazettára vételéhez), egy vonalszintű bemenete videomagnó részére, egy másik a TV-nek, egy harmadik pedig pl. a szóban forgó kazettás magnónak. Az nem hátrány, ha a tévé és a videó is Panasonic gyártmányú, mivel ekkor a DVD center távirányítójával lehet őket vezérelni, így ha pl. az erősítőt videobemenetre kapcsoljuk, akkor a távkapcsoló lejátszást vezérlő funkciói is a videóra fognak hatni. Ez igen kényelmessé teszi a kezelést.

Visszatérve a hanghoz, a rendszer természetesen nemcsak DD térhangzást tud előállítani, hanem Dolby Pro Logicot is, aminek elsődleges forrása a videomagnó, esetleg a DS hanggal ellátott DVD-k lehetnek. Néha még a sztereó hanganyagot is érdemes DS módban hallgatni, no nem a hátsó tér miatt, amely csak ritkán, megfelelő hanganyag esetén jelenik meg, inkább a center csatorna aktivizálása miatt.

A hangpróba, vagyis a rendszer meghallgatása általában pozitív eredményt hozott. A filmek kísérőhangját, zenéjét szépen adta vissza, nem esett kétségbe a nagy tranziens jellegű effektektől sem (pl. robbanás). Könnyű- és komolyzenét is élvezettel tudtunk vele hallgatni. Nagyon szépen adta vissza a Dolby Surround kazettákat is. Egyedüli gondot a kemény zene okozott, a Metallica Cunning Stunts DVD-jének hallgatásakor érződött, hogy van némi erőtlenség a mély és a középtartomány között, az erőteljes gitárhangok nem úgy jöttek át, ahogy azt megszoktuk, igaz, a megszokás tárgyát képező hangrendszer ára többszöröse az SC-HT80-énak.

A DVD center egyik legnagyobb hiányossága a SCART csatlakozó hiánya. A képet egy S-videó csatlakozó segítségével lehet a tévére kötni, ami persze jobb minőséget biztosít a kompozit kimeneténél, de elmarad az RGB-től. A SCART másik előnye, hogy automatikusan át tudja kapcsolni a tévét videó módba, így nem kell keresni a távkapcsolót. Ezt az átkapcsolást ugyan el lehet végezni a DVD center távkapcsolójával is, a modern tévéknek viszont már legalább kettő, de inkább három videobemenete van, ezeket pedig csak a tévé távkapcsolójával lehet kiválasztani.

Nem kell elfelejtkezni a rádióról sem, amely az URH és KH hullámsávokon 12-12 csatorna beprogramozására képes.

Nem véletlenül kereszteltem el a rendszert DVD centernek. Ugyanazt a kategóriát képviseli, amelyet a manapság divatos music centerek. Elfogadható képminőséget és hangzást, valamint alapszintű szolgáltatásokat nyújt. Vagyis mindazoknak ajánlható, akik nem szándékoznak továbbfejleszteni rendszerüket (mint ahogy a music centereket sem lehet). Ha valaki nem vár többet tőle, mint amennyire képes, akkor hosszú távon is kellemes kikapcsolódást tud nyújtani. A teljes rendszer ára 220 000 Ft.

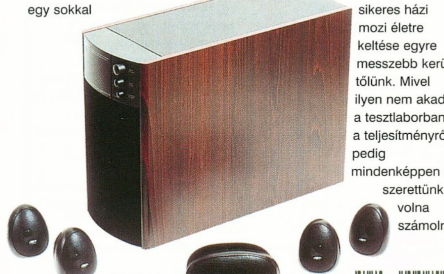
Bigzoo

ABIT HANGRENDSZEREK

Már az év elején tanúi lehettünk annak, hogy a tajvani székhelyű Abit az alaplapok gyártásán realizált nyereség egy részét folyamatosan a saját portfoliójának bővítésére fordítja. Persze a Siluro család életre hívásában nem volt semmi meglepő, hiszen ekkor a vetélytársak java (Asus, Giga-Byte, Aopen, MSI stb.) már jelen volt a videokártyák piacán, főleg NVIDIA, esetenként pedig S3-as grafikus chipek köré épülő megoldásaikkal. Ezzel az ésszerű bővítéssel ledolgozták képzeletbeli hátrányukat a többiekkel szemben, ám egyelőre úgy tűnik, hogy a jelenlegi tempóban nem képesek a grafikus kártyák piacának meghatározó szereplőjévé avanzsálódni (szemben az Asusszal). Az okok között talán a legfontosabb, hogy a legújabb chipek köré épülő Abit kártyák sorra az NVIDIA kiemelt partnereinek (Elsa, CL, Asus, Leadtek stb.) megoldásai után kerülnek a boltokba, így számottevő extrák hiányában csak a minőségi választékot növelik. Ezzel szemben a vetélytársak közül senki nem gyárt multimédiás hangszórórendszert, így a nyár végén bejelentett 5+1-es kompozícióknak köszönhetően az Abit elsőként veti meg a lábát ezen a piacon. Sajnos az első hazai példányok lekésték az előző számunkban közölt hat hangszórós tesztet, ám úgy gondoltuk, hogy a nagy érdeklődésre való tekintettel az ASP50-et és az ASP51-et egy összehasonlítás erejéig feltétlen bemutatjuk nektek.

ASP50

A két modell közül az ASP50 képviseli a minőségi törekvéseket. A rendszer lelke a mini torony nagyságú 40W-os mélynyomó, mely mahagóni színével, elegáns formatervezésével akár egy sokkal magasabb kategória értékeit is képviselhetné. Ehhez képes a metál borítással megáldott 10W-os szatellitek jelentéktelenül aprónak tűnnek, kivéve a centersugárzót, amely közel háromszoros mérettel rendelkezik. A külsőre itt sem lehet panaszunk, nekem elsőre az „űrtojás" jutott róla az eszembe, az is a súlyosabb változatból. A kábelezés minősége tulajdonképpen első osztályúnak nevezhető, az már viszont kevésbé, hogy a designos rendszer mellé rikító fehér kábeleket csomagolnak.



A csatlakoztatás a hat hangszórós rendszerek esetében már korábban is számtalan rejtéllyel szolgált, sajnos ezen az Abitnak sem sikerült változtatnia. Bár az ASP50-hez csomagolnak egy hatcsatornás analóg kábelt, ez kizárólag az Abit által forgalmazott AU-10-es hangkártyán található G9-es csatlakozóval kompatibilis. Ebben az esetben a hangok megszólaltatásával nem lesz semmi gondunk, ám a ForteMedia FM801-es chipjére épülő megoldás itthon csak október végén kerül a boltokba (a lapkáról a 2000/06-os guru 104. oldalán olvashattok). Ennek hiányában az optikai kábel gyorsan orvosolta volna a felmerülő nehézségeket, ám a bemenet sajnos lemaradt a mélynyomón található hátsó panelről. Végső megoldásként kerítettünk három RCA/minijack kábelt a SonicFuryhoz, de valahogy a center és a mély legnagyobb igyekezetünk ellenére sem akart a versa jacken megszólalni, ami jól jelzi, hogy a Dolby Digital dekódolással azért még adódhatnak gondok. Itt jött egy nagy levegővétel, hiszen MPEG2 dekóder kártya hiányában a sikeres házi mozi életre keltése egyre messzebb került tőlünk. Mivel ilyen nem akadt a tesztlaborban, a teljesítményről pedig mindenképpen be szerettünk volna számolni, kénytelenek voltunk Yamaha erősítőnkre kötni a rendszert. Az ehhez nélkülözhetetlen kábel helyet kapott az ASP50 dobozában, bár nem tartjuk valószínűnek, hogy aki kiad közel 150 ezer forintot egy komolyabb erősítőre, az multimédiás hangrendszert kötne rá. Mindenesetre a párosítás nagyon tanulságos volt, némi analógiával élve olybá tűnt, mintha egy 1,5 GHz-es

processzort tettünk volna Fury MAXX alá. Szóval a gyenge belső erősítő nem fogta vissza a teljesítményt, a szobában pedig végre „megelevenedett" az első DVD film, amely a Mátrix elkeveredése okán szégyen-szemre Stuart Little kisegér volt:). Közepes hangerőn a rendszer kiválóan teljesített, a basszus szinte észrevétlen asszisztált a hangzáshoz, a szatellitek pedig a Cambridge Soundworks hangszóróinak tisztaságát idézték. Ettől feljebb azonban kissé bádogszerűen kongtak, sőt, bizonyos részeknél nagy hangerőn a mélynyomó is eszeveszett pufogásba kezdett (persze ekkor még messze jártunk az erősítő lehetőségeinek kiaknázásától, a maximális hangerőt a sztereó hangkártyás megoldás erejéhez próbáltuk belőni).

Az ASP50 teljesítményben valahol a VL Digitheatre szintjén lehet, talán egy kevéssel alatta. Kisebb szobában (ebben az esetben képes betölteni a teret) kellő hangerőn lehet CD-ket, MP3-akat hallgatni rajta, kiválóan alkalmas a játékok alatti 3D-s API-k kihasználására is. DVD-zni csak akkor javallott, ha előtte tájékozódtunk a csatlakoztatás lehetőségeiről, persze ez az összes 5+1-es rendszerre fokozottan érvényes.

ASP51

Szemmel láthatólag a kistestvérrel nem sokat variáltak a tervezőasztalon, bár azért a DTS feliratot sikerült az elejére pingálni (no comment:)). Az 51-es modellen már közvetlenül helyet kapott a G9-es csatlakozó, így némi terméktársítással az összekötés ismét zavartalan lehet. Más kérdés, hogy ezért senki nem fogja lecserélni a meglévő hangkártyáját. A mélynyomón három minijack bemenetet találhatunk, a kábelezése pedig arra utal, hogy eleve Dolby Digital dekódoló egység csatlakoztatására tervezték. A silány hangminőség miatt nem láttuk értelmét erősítőre kötni. Elsőre meglepően hangos, ám a szatellitek már közepes hangerőn is érezhetően harsognak, a mélynyomónak nincs dinamikája, tartalékokról pedig még hírből sem hallott. Olcsó, dekóder nélküli 5+1-es megoldásnak tudnánk ajánlani, de ebben a kategóriában viszont túl drága.

Összességében a két modell nem hoz szégyent az Abitra, bár a kisebb megoldás könnyen felejthető, az ASP50 igen dicséretes első próbálkozásnak tekinthető.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

INFOBOX

Mycom Kft.
Tel.: 204-5444

TESZT

STRATEGIC COMMANDER

A PC-s irányító eszközök fejlődése töretlen, ám ennek a folyamatnak időként mutáns torzszülöttjei is vannak. Ilyenkor elcsodálkozunk azon, hogy a tervezők vajon átérezték-e a felmerülő nehézségek megoldásának valódi mikéntjét, azaz figyelembe vették-e, hogy egy-egy új design vagy elgondolás az adott szituációban hogyan segítheti a gyors, pontos, ám ugyanakkor kényelmes vezérlést. Jó példa volt erre a TM-től a FragMaster, melyet a fejlesztők a „Quake-szerű" játékok irányításának megkönnyítésére terveztek vélhetőleg úgy, hogy Quake-et még csak messziről láttak, esetleg képen, de az is lehet, hogy csak hallottak róla. Természetesen a megoldás nem tudta kiváltani (kiegészíteni) a billentyűzet és az egér együttes használatát, bár tegyük hozzá, hogy ez még egy jól átgondolt termék esetében is kisebbfajta csoda lett volna. A Microsoft hasonlóan nehéz fába vájta a fejszéjét, amikor a játékvezérlők gyártása során felgyülemlett tapasztalataival belefogott a SC (Strategic Commander) megtervezésébe. Az alapelgondolás tulajdonképpen logikus, hiszen a szimulátorokhoz hasonlóan számtalan gomb és gombkombináció használatát igénylő stratégiai játékok egyelőre nem rendelkeznek különleges irányítókkal. Ettől eltekintve kissé kétkedve fogadtuk az SC-t, egyrészt azért, mert stratégiai játékok irányítása folyamatosan egyszerűsödik, arról nem is beszélve, hogy alapból billentyűzetre és egérre optimalizálják őket, másrészt pedig a fent említett negatív tapasztalatok okán. A kérdés az volt, hogy az életképtelen próbálkozások után vajon sikerül-e újabb kategóriát megalapozni a játékvezérlők szegmensében, esetleg egy következő mutánssal van dolgunk, amelyet csak a marketingesek hívtak életre a stratégiai játékok népszerűségének folyamatos növekedése láttán.

Az SC a kor követelményeinek megfelelően USB-s csatlakozóval rendelkezik, így a telepítéséhez nem szükséges újraindítani a gépet. A szoftver tartalmaz egy rövid videót a termék használatáról, ez igazi profi munka, ráadásul többnyelvű, így nyelvleckének sem utolsó. A vezérlő leginkább egy felturbózott egérhez hasonlít számtalan gombbal a felületén. A design első osztályú, a képeken látható felső rész a talpon jobbra-balra forgatható. A gombok igen jó minőségűek, a szerkezet pedig kényelmesen tartja a kezet, bár a méretéből adódóan használat közben a csuklónkat nem tudjuk az asztalra támasztani.

A bekapcsolást követően a felső részen található funkció gombok narancssárgán világítanak, ez éjszakai használat során igen megnyerő látványt eredményez. (Arról már nem is beszélve, hogy mi teljesen véletlenül a gyártó optikai egerével párhuzamosan használtuk, így ketten valóságos leszállópálya feelinget kölcsönöztek a desktopnak.) Az optikai tuningon felül a színeknek praktikus szerepet is szántak: használat közben csak az előre beprogramozott gombok világítanak. Ez kifejezetten értékes újítás, amelyet egyelőre csak a SC-en találhatunk meg.

Ezzel el is érkeztünk a programozáshoz. A folyamatot sok gyártónak sikerült már indokolatlanul nehézzé változtatnia, holott a kényelmes használat kulcsa alapvetően ebben keresendő.

Nos, a Commanderhez mellékelt szoftver nagyon kiforrott munka, látszik rajta, hogy alapos tesztelésen ment keresztül, tökéletesen együtt „él" a vezérlővel, illetve maximális szabadságot és kényelmet biztosít a felhasználónak. Részünkről 10-ből 10 pont, még arra is lehetőségünk van, hogy az érzékelők időzítéseit megváltoztassuk (0,1-1 másodpercig). A szerkezet oldalán található shift gombok használatával összesen 18 programozható funkciót érhetünk közvetlen el az SC-ről, plusz a talpon található tolókapcsolóval további két teljesen „tiszta lapot" eredményezhetünk. Bár a szoftverben minden nehézség nélkül konfigurálhatjuk a gombokat (egy gombra persze több billentyű lenyomását is programozhatjuk), azért biztos, ami biztos, a talpon elhelyeztek egy felvevő gombot is. Ennek a segítségével játék közben is rögzíthetjük egy-egy gombra a szükséges billentyűkombinációkat, a SC mindezt eltárolja, majd a futó profilokat is update-eli.

Természetesen a vezérlőhöz kapunk gyári profilokat is, ám ezeket gyorsan a saját ízlésünkre szabhatjuk. A teszt során az Age 2-t és a Dark Reign 2-t vettük le a polcról, összességében pedig elmondható, hogy a SC a rendelkezésünkre álló rövid idő alatt jól vizsgázott. Szerencsére a megalkotása során nem törekedtek univerzális megoldásra, így a bal kezünk felügyelete alatt „mindössze" a rendes egér kiegészítésére törekszik. A rögzített csúsztatásokkal a térképet lehet scrollozni, míg a jobbra-balra fordítással a 3D-s mapeken tudunk folyamatosan perspektívát váltatni. A hat programozható gomb jobb oldalán találhatunk további két funkció gombot, ezekre gyári ajánlás szerint a zoomot érdemes konfigurálni, így a 3D-s területeket kezelő játékok során, mint például a DR2 minden nehézség nélkül tudunk a térképen tájékozódni. A fejlesztők is jól látták, hogy a gyors navigálás a mapeken létkérdés, ezért az egész SC kialakítása alapban ehhez asszociál, míg a normál egér szerepén nem változtattak. Újabb nehézséget orvosoltak viszont a programozhatósággal, hiszen a billentyűkombinációkat tetszőlegesen egyetlen gombról is elérhetjük. Mivel a programozás nem nyűg, összességében a SC figyelemre méltó és igen jól sikerült játékvezérlőnek tekinthető, bár az kétségtelen, hogy nem nélkülözhetetlen kelléke a stratégiai játékoknak (azért joy nélkül a szimulátorok már aligha élvezhetők, már ha elindulnak egyáltalán). Sajnos az idő rövidsége miatt nem tudtunk belerázódni tartósabb multiplayeres küzdelembe a SC segítségével, ami azért létfontosságú lenne a végső megítélése szempontjából. Amennyiben a hétvégi StarCraft (ebben még a fajok is külön profilt kaptak) partin jól szerepel, a következő számban még feltétlen visszatérünk rá.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

Procomp KT133 SocketA alaplap + AMD Duron 600MHz CPU

47.900,- +Áfa

Használt alkatrészek beszámítása.

WEB lap tervezés!

Internet előfizetés Hunnet, Telnet

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#

E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

LS COMPUTER

A NYUGATINÁL ÉS ÚJPESTEN

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással

Modem vásárlása esetén1 hónap,
Komplett gép + modem esetén 2 hónap
EXTERNET INTERNET
AJÁNDÉKBA
Részletfizetési lehetőség !!
monitor, nyomtató,
notebook és egyéb alkatrész szervíz

1067 Budapest Podmaniczky u. 29.Tel / Fax : 311 - 5456

1042 Budapest Király u. 25. Tel/Fax:370-0631

WWW.LSCOMPUTER.HU

Rendeljen most!

5. DIMENZIÓ Bt.

Számítástechnikai szaküzlet

http://www.5dimenzio.hu

- komplett számítógépek
- alkatrészek (rendelésre is)
- számítógép bérlés (300 Ft/ óra) internet hozzáféréssel, játék lehetőséggel
- folyamatos akciók
- TVNet internethálózat bemutatása
- OTP áruvásárlási gyorskölcsön

Telefon: 280-55-80

Nyitva: hétköznap 10-18 óráig

Szombaton: 9-15 óráig

Budapest XIX. Üllői út 250.

(a Hunyadi mozival szemben)

BP. VI. KER. ZICHY J. U. 43.

TEL/FAX: 353-2592

SHOP

- ALKATRÉSZEK FELVÁSÁRLÁSA 486-TÓL
- 14"-OS VGA MONITOR 5.000 FT-TÓL
- 14"-OS SVGA MONITOR 14.000 FT-TÓL
- 15"-OS SVGA MONITOR 20.000 FT-TÓL
- PENTIUM KONFIGURÁCIÓ 20.000 FT-TÓL
- PENTIUM II. KONFIGURÁCIÓ 60.000 FT-TÓL
- ÚJ KONFIGURÁCIÓK ÖSSZEÁLLÍTÁSA NAPI ÁRON
- EGYÉB ÚJ ÉS HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ELADÁSA
- SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK ÉS ALKATRÉSZEK FELVÁSÁRLÁSA
- SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS
- SZAKTANÁCSADÁS
- TOVÁBBI INFORMÁCIÓ A WEBLAPUNKON

NETWORK GAME CENTER

CLUB & SHOP

CLUB

- ELKÜLÖNÍTETT BOXOK
- 10 HÁLÓZATBA KÖTÖTT PIII-600-AS GÉP
- 17"-OS MONITOROK
- VOODOO 3 KÁRTYÁK
- LOGITECH S48 EGEREK
- FEJHALLGATÓK
- A LEGNÉPSZERŰBB JÁTÉKOK
- 3 FÉLE TAGSÁGI KÁRTYA
  BLUE CARD 1000 FT - 300 FT/ÓRA/GÉP
  RED CARD 2500 FT - 250 FT/ÓRA/GÉP
  GOLD CARD 4000 FT - 200 FT/ÓRA/GÉP
  TAGSÁGI NÉLKÜL - 400 FT/ÓRA/GÉP
- ÉJSZAKAI GÉPBÉRLÉSI LEHETŐSÉG HÉTVÉGÉN 1500 FT/FŐ/ÉJSZAKA (MINIMUM 4 FŐ)
- TELEFONOS GÉPFOGLALÁSI LEHETŐSÉG

WWW.NGC.CO.HU

NGC@PC5STUDIO.HU

SigmaLine® Computer

Új és használt konfigurációk, alkatrészek adás- vétele, kedvező hitel lehetőséggel!

Számítógépek átépítése, bővítése és komplett szervizelése

Használt konfigurációk!

Silver — 6 hónap Garancia!

- INTEL 166MMX CPU
- PI ALAPLAP
- 1,3GB HDD
- 16MB SD RAM
- 2 MB VGA
- 36X CD-ROM
- 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ

BRUTTÓ 55.900.-

20% ELŐLEGGEL! OTP HITELRE!

Új konfigurációk!

Gold — 1+2ÉV Garancia!

- INTEL 500 CEL.
- PII 100Mhz ALAPLAP
- 4,3GB HDD, 56K MODEM
- 32MB SD RAM
- 8 MB AGP VGA, SB HANG
- 52X DELTA CD-ROM
- 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
- 14' SVGA MONITOR

NETTÓ 99.000.-

Használt alkatrészek, kiegészítők BRUTTÓ ÁRAK!

850 WD HDD	9.000.-	INTEL 8MB AGP VGA	7.500.-
INTEL PI. 133Mhz CPU	3.000.-	HÁLÓZATI KÁRTYA 10/100	1.500.-
P I. MMX ALAPLAP	9.500.-	NAGY TORONY HÁZ	5.000.-
P II. LX ALAPLAP	13.000.-	64 MB SD RAM 100Mhz	16.000.-
P II. BX ALAPLAP	16.000.-	HP DESKJET 600C	21.000.-
4 MB AGP VGA	6.000.-	14' SVGA MONITOR	17.000.-
3DFX VOODOO II.	16.000.-	15' SVGA MONITOR	24.000.-
SB COMP. HANGKÁRTYA	2.500.-	17' SVGA MONITOR	40.000.-

Vidéki vásárlóink rendelését postai utánvétellel is teljesítjük!

Címünk: 1077 Bp. Dohány u. 54.

Tel.: 352-96-47, 462-03-11 Fax: 462-03-10

Nyitva: H-P: 10^{00}-18^{00}

www.sigmaline.hu Email: info@sigmaline.hu

JOYSTICK BEMUTATÓ

THRUSTMASTER

A ThrustMaster névről mindenkinek egy jut eszébe: minőségi irányító eszközök, legalábbis két vagy három évvel ezelőtt, amikor is még tényleg csak minőségi joystickek jellemezték a cég termékskáláját. Sajnálatos módon a cég a CH-val folytatott konkurenciaharcban túl nagy hangsúlyt fektetett a „hardcore" szimulátorosoknak tervezett FLCS-TQS párosítására - mely termékek az átlagos igényekkel rendelkező felhasználók számára kiemelkedően magas áruk miatt szinte elérhetetlennek számítottak -, s így az egyre csökkenő eladási statisztikák hatására, s természetesen az elmaradt haszon pótlásának érdekében alacsonyabb kategóriás joystickcsaláddal kellett megjelenniük, mely a „Top Gun" nevet kapta.

Az új széria mindennel rendelkezett, amit a köznép igényelt: négy gombbal, egy „Hat Switch"-csel, csicsás matricával és hangzatos reklámszöveggel. Anyagát tekintve teljes mértékben műanyagból készült, mindenféle gumi, vagy fém felhasználása nélkül, s ez erősen behatárolta az eszköz minőségét, valamint élettartamát.

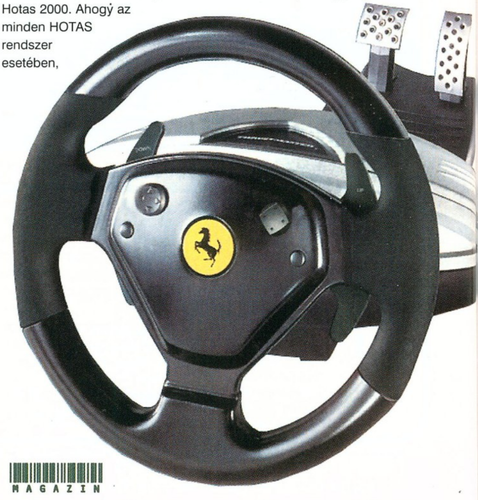
A minőségromlás egészen addig tartott, míg a Guillemot fel nem vásárolta az egész céget, s igen erős változásokat helyezett kilátásba. Ám majdnem egy évig semmi sem történt, míg végül egyik napról a másikra a ThrustMaster új home page-et kapott, és megjelentek az első sajtóközlemények a cég legfrissebb terveiről, fejlesztéseiről, melyek mostanra, vagyis a 2000-es év harmadik negyedévére realizálódtak.

A joystickek sorát még mindig a Top Gun széria tagjai nyitják. Jelenleg négy szerkentyű tartozik ebbe a termékcsaládba, ezek közül a Fox 2a legkisebb. Elődjéhez képest sokkal masszívabb szerkezet benyomását kelti, melyet főleg a sokkal testesebb kialakításnak, valamint a nagy, kisúlyozott talprészének köszönheti. Kezelőszervek szempontjából négy gomb, valamint egy tolóerő szabályzó kapott helyet rajta, előbbiek magán a karon, míg utóbbi a talpazaton.

Gépünkkel való kapcsolódását tekintve hagyományos módon, vagyis a Game Porton keresztül kommunikál, nem úgy, mint a Fox 2 Pro, mely a legújabb trendnek megfelelően erre már az USB Portot használja. A Pro változat egy nyolcállású „hat swich"-csel valamint még három „action" gombbal lett gazdagabb, így hét gombot tudunk az általunk kiválasztott felhasználási területnek megfelelően, tetszőleges funkciókra programozni. Ha ez még nem lenne elég, magát a kart is el tudjuk annak „z" tengelye körül forgatni, s így a szerkezet az oldalkormány irányítását is el tudja végezni. A következő két joystick mindegyikét Aferburnernek hívják; különbség köztük csak annyi, hogy az egyik támogatja a Force Feedbacket, vagyis a „rázós fajtából" való. Mindkettő rendelkezik az előbb felsorolt funkciókkal, kivéve, hogy a tolóerő szabályzó karja ezúttal tényleg kart jelent, melyet külön tudunk választani a botkormánytól, s így ennek használata sokkal ergonómikusabbá válik.

A következő széria már a ThrustMaster csúcsmodellje: a Hotas 2000. Ahogý az minden HOTAS rendszer esetében, ebben is két egység alkotja az egészet: az egyik maga a botkormány: az F22 2000 - mely az F-16 Block50-es vadászgépekben alkalmazottak tökéletes mása -, a másik pedig a TQS, vagyis a „Throttle Quadrant System".

Az F22 2000 szerkezeti kialakítását tekintve - amit csak lehetett, műanyagról fémre cseréltek benne így növelve a joy várható élettartamát - elődjével előfordultak olyan gondok, miszerint bizonyos idő elteltével egyes csavarjai kilazultak, vagy akár az egyik tengely irányába „kikotyogósodott". Változtattak benne a rugóerőn is, a jelenlegi információk szerint három lépésben lehet majd ennek előfeszítési erejét állítani, így csuklónk az egész napos „LAN party"-k alkalmával sokkal kisebb mértékű terhelésnek lesz kitéve. Nem csak a szerkezeti, de az adatmérő és továbbító rendszert is teljesen felújították, s így az új potméterek jeleit már digitálisan dolgozza fel és továbbítja a beépített CPU, melynek sebessége elődjéhez képest a háromszorosára nőtt: 24 MHz-re, tárolókapacitása pedig az ötszörösére. A TQS-ben történt legnagyobb változás a trackball cseréje, melynek mozgása most már inkább hasonlít a rendes egerekére, mint a „hat swich"-ekére – az új részegység a



„microstick" nevet kapta, s a TQS-től külön tudjuk ennek érzékenységét, vagy akár a holtterét is állítani. A teljesen digitális működés magával hozta az USB-s kapcsolódási felületet, minek következtében a kalibrálás sokkal egyszerűbb, valamint az apró ingadozások is megszűnnek a mozgásban. Egyedüli hátránya, hogy nem tudjuk az újonnan beszerzett egységeket a már meglévőkkel párosítani, mivel azok még mindig a Game Portot használják. A programozási felület is teljesen megváltozik, az ígéretek szerint sokkal felhasználó-barátabb lesz – saját részről a jövőben is a Fox Two programozási felületét fogom preferálni. Természetesen a lábpedálok is külön kiegészítőként fognak megjelenni, s ezek ugyancsak USB-sek lesznek, s a beérkezett jeleket teljes mértékben digitálisan dolgozzák fel - az oldalkormány tengelyét kivéve, ahol választhatunk az analóg, illetve a digitális között.

Kormányok terén a ThrustMaster mindig is az élmezőnyben járt. Idei modelljeik kialakításához magától a Ferraritól licencelték a 360 Modena kormányának formáját, kialakítását. A teljesebb körű felhasználhatóságért persze kiegészítették őket néhány gombbal és hat-switch"-csel, valamint a Forma1-es versenyautókban alkalmazottakhoz hasonló váltókarokkal, melyek jelen esetben is a kormány mögött kaptak helyet. A megjelenő két kormány közötti egyetlen különbség az, hogy a Pro változat asztalra erősíthető talapzatán még külön kialakításra került a váltókar, mely így nem csak a Forma1-es, de a Rally szimulátorok „valósághű" irányításához is ideálissá teszi a szerkezetet.

Külön érdekességnek számít a „Freestyler Board", mellyel a piacon a snowboard- és gördeszka megszállottakat célozzák meg, sajnos egyedüli felhasználási területe a PlayStation, valamint a PlayStation2.

SAITEK

Az utóbbi években robbant be a köztudatba a minőségi irányítóeszközök piacán az ázsiai régiót képviselő Saitek cég „X-35"-ös HOTAS kombinációjával, mely az első igazi alternatíva volt a ThrustMaster termékei mellett. Elsőként ennek legújabb generációját említeném meg, mely fantázianeve a rajta elvégzett változtatások nem túl nagy mértéke miatt csak egyel nőtt, s így az „X-36" nevet kapta. Akárcsak a ThrustMaster, a Saitek is a rendszer botkormány részét vette elő, s cserélte le annak teljes belső szerkezetét, valamint jelfeldolgozó részét digitálisra. Ennek következtében itt is megszűnik mindenféle ugrálás, illetve pontatlanság a joy mozgása közben. A csatlakozási felület is megváltozott, jobban mondva kibővült, mivel a hagyományos Game Porton kívül még egy USB csatlakozó is helyet kapott a kivezetésen.

Szintén a szimulátorok irányításához tartozik még a PC Dash 2 névre hallgató GamePad, mely gombok tömkelegét foglalja magában a sík membránréteg alatt. A gombokat saját igényeinknek megfelelően tudjuk programozni akár egyetlen billentyűnek, akár billentyűkombinációknak, s így a repülőgép-szimulátorok, például a wingman kezelés, vagy a navigáció ideális kezelőeszközévé válhat. A szerkezetet úgy alakították ki, hogy a legfelső keretréteg felhajtható, s ezáltal különféle emlékeztető kártyák illeszthetők alá a különböző gombok aktuális funkcióinak ikonjaival. Elődjéhez képest a PC Dash 2 kicsit összébb ment, így a már meglévő „keymap"-ek a méretcsökkenés miatt nem alkalmazhatók benne – ezt a gondot a programozó software (Saitek Gaming Extensions) segít megoldani: segítségével a már régebbi billentyűzetkiosztásokat az új méreteknek megfelelően tudjuk kinyomtatni.

Az alacsonyabb kategóriás joystickek között újdonságként szerepel az ST200, mely kialakításakor a tipikus átlagfelhasználó igényeit tartották szem előtt. A karon egyszerű elhelyezésben négy gomb kapott helyet - melyek közül a tűzgomb mikrokapcsolós, s ebből kifolyólag szinte elnyűhetetlen -, ezeken kívül még egy tolóerő szabályzót alakítottak ki a talpazaton. Külön érdekesség, hogy a Saitek mindig is figyelt a balkezes felhasználókra, így - akár a Cyborg joy esetében - ezt is teljesen át tudjuk építeni jobbkezes felhasználásról balra egy imbuszkulcs segítségével - nem csak a botot, de a throttle kart is! Csatlakozása gépünkkel az USB porton keresztül történik, így akár Macintosh gépekkel is tudjuk használni, feltéve, ha már iMAC 9-es Operációs Rendszerrel rendelkezünk.

tatcom

3D NEXT GENERATION

NEXT GEN TECH

Ma már szinte elképzelhetetlen, hogy négy évvel ezelőtt a 3D gyorsítókártya még kuriózumnak számított. A 3Dfx Voodoo Graphics alapú kártyákkal jött el az első forradalom a PC-s 3D-s grafikában, de a következő komoly ugrás azóta is várat magára. A Voodoo1 óta tulajdonképpen csak a felbontás, a textúrák mérete és a poligonok száma növekedett, igaz, nagyon korrekt tempóban. A látvány azonban tulajdonképpen ugyanaz maradt, hisz a mai programokban megtalálható grafikai elemek (shadow mapek, lensflare és egyéb alpha blendinges effektek, részecskék stb.) gyakorlatilag kezdettől fogva rendelkezésre álltak.

A fenti jelenség persze magában hordozza az okát is – hiába áll rendelkezésre komolyabb hardver, ha a fejlesztők kénytelenek ügyelni a kompatibilitásra is, azaz biztosítaniuk kell, hogy a játékuk régebbi kártyákon is fusson. Voltak ugyan kísérletek új feature-ök bevezetésére, de ezek közül egyedül a Matrox G400 aratott felemás sikereket az EMBM-mel (azaz egyetlen komolyabb játék sem támogatta).

A csapdából való kitörés meglehetősen sokáig tartott, talán mert nem akadt sem olyan hardvergyártó, sem olyan játékfejlesztő, aki elég merész lett volna a következő lépés megtételéhez. Most azonban a fény feltűnt végre az alagút végén, bár ez utóbbiról még mindig nem mondhatjuk azt, hogy közel lenne.

DIRECTX 8.0

Az első komoly lépést meglepő módon a Microsoft tette meg, amikor hozzálátott a DirectX 8 kifejlesztéséhez. Az új 3D-s API gyökeresen felújított architektúrára épül, amelynek alapeleme a programozhatóság. Erre eddig nem volt lehetőség, a hardver ragaszkodott a tervezői által megálmodott végrehajtási módszerekhez – bár hozzá kell tennünk, hogy az első komolyabb chipek teljesítménye sem volt akkora, hogy azzal olyan sok mindent lehetett volna kezdeni. Az új verzió végre lehetővé teszi a programozhatóságot, és közben többé-kevésbé rögzíti a támogatandó 3D-s feature-ök listáját is.

A DX8 két részre osztja a 3D-s pipeline-t a geometria és a raszterizálás alapján. Az első funkciót a vertex, a másodikat a pixel shaderek látják el; a shader mindkét esetben ugyanarra a logikára utal. Ahogy arról már írtunk, ezek a shaderek tulajdonképpen egy sor utasítást jelentek sajátos, egyszerűsített nyelven, az API ezeket hajtja végre a megadott adatokon. A vertex shaderekkel csontozást, poligonok többszörözését, hullámzást és hasonló effekteket lehet megvalósítani, tehát a hardveres T&L kibővítését jelenti. A pixel shaderek pedig a szabadon programozható, fokozott multitextúrázás (2-sokszoros) megvalósítására szolgálnak. Ennek jelentősségét akkor lehet igazán felfogni, ha tudjuk azt is, hogy adott textúrában nem csak a tárgy színét, hanem gyakorlatilag bármilyen, kétdimenziós tömbben tárolandó adatokat elhelyezhetünk. A bump mapping, vagy a Quake sorozat shadow mapjei még az egyszerűbb trükkök közé tartoznak, és itt tényleg csak a fejlesztők fantáziája szabja meg a határokat. Arról van szó tulajdonképpen, hogy minden egyes textúrázó pipeline felhasználható lesz egy kisebb fixpontos processzorként; ugyanígy a vertex shaderek miniatűr lebegőpontos SIMD procikként lesznek majd megvalósítva.

A feature lista egyelőre még titkos, mindenesetre biztosra vehetjük, hogy a fentieken kívül tartalmazza majd a cubic environment mappinget is, amelynek szintén jó néhány eltérő alkalmazása lehet (pl. procedurális textúrakoordináta-generálás).

A hardveres támogatást illetően sem kell aggódnunk. A neten kiszivárgott információk szerint a jelenleg versenyben lévő gyártók (ATi, Matrox, Nvidia és 3dfx) egyaránt DX8-kompatibilis chipeken dolgoznak, bár valószínűleg mindenki igyekszik valami saját extrát is beleadni. Többé-kevésbé elismert az Nvidia előnye, mivel a DX8 – X-box – NV20 triumvirátus bizony alaposan összefügg, hisz a DirectX lesz a Microsoft konzol saját API-ja. Ez bizonyos mértékig

unfair, de mégis kénytelenek leszünk bízni az MS-ben, hogy képes megtalálni a megfelelő egyensúlyt, és nem lehetetleníti el a többi fejlesztőt.

A DX8 persze nem az egyetlen lehetséges út. Elsősorban az Nvidia igyekszik a fejlesztők kedvében járni, folyamatosan hozza ki az újabb OpenGL extensionöket 3D-s chipjeinek támogatására. Pillanatnyilag úgy néz ki, hogy ezek segítségével az OGL továbbra is képes lesz alternatívát kínálni a DirectX-nek, bár John Carmacken kívül igen kevesen fogják a jövőben ezt az API-t használni.

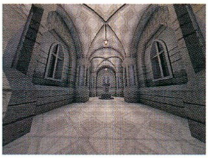
AZ ÚJ UNREAL MOTOR

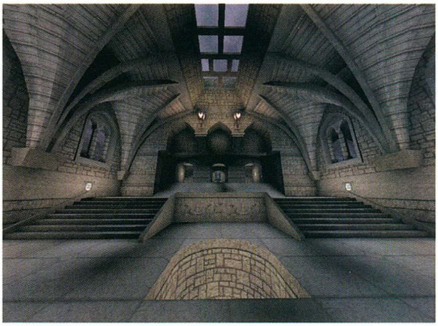
Tim Sweeney, a második leghíresebb 3D-s programozó, vadul dolgozik az Unreal engine továbbfejlesztésén. Egyelőre nem tudjuk, hogy az Epic fog-e erre épülő játékot kiadni, mindenesetre mostanra már elegen licencelték az engine-t ahhoz, hogy kénytelen legyen időről időre szintre hozni. Ráadásul a Direct3D és különösen az Nvidia kártyák támogatása igen gyenge pontja az Unrealnek. A rendelkezésre álló információmorzsák alapján ennek okai az eredetileg P200-ra és csak mellékesen Voodoo1-re fejlesztett engine mára alapvetően rossznak bizonyuló programozási megoldásaiban keresendők.

Ha már témánál vagyunk, Timet mostanában igen sok kritika éri a neten. Az ok az, hogy az Unreal Tournamenthez nem volt hajlandó S3TC támogatást készíteni, pedig mára ez már lehetségessé vált. A játékosok szerencséjére linuxos és windowsos programozók összefogásának eredményeként mégis elkészült a patch, amellyel Win98 alatt, OpenGL támogatással lehetőség nyílik a második UT CD-n található 400 mega textúra kihasználására Nvidia chipes kártyákon. A különbség igen látványos, bár ezzel az S3 tulajdonosok már régóta tisztában vannak...

Visszatérve az Unrealre, Sweeney a jelek szerint két legyet kíván ütni egy csapásra. Az új (pontosabban csak továbbfejlesztett) engine nemhogy gondmentes lesz az Nvidia chipes kártyákon, de egyenesen Geforce-ra fogja optimalizálni. Erről egyébként a nemrégiben megjelent press release-ből már értesülhettünk, de az ECTS kapcsán az Epic végre rászánta magát, hogy bemutassák az új technológiáikat a világnak (a kiállításról lemaradóknak pedig screenshotok és egy rövid animáció kiadásával kedveskedtek).

Az első nyilván a T&L támogatás, ennek segítségével léphettek a grafikusok egy nagyságrendet a poligonszám terén. Az új engine-ben a karakterek kb. 2500-3800 poligonból állhatnak – az UT 7-800 háromszöges modelljeihez képest ez igen komoly haladás. Mellékesen pedig csontváz-alapú animációs rendszert is szükségessé tett, az eddigi módszer ugyanis már rengeteg memóriát igényelt volna ilyen részletes figurák mellett. Ha meg már úgyis vannak csontok, hát rögtön arc-animációt is készítettek velük, mind mimikára, mind beszédre remekül lehet használni. Ráadásnak több-kevesebb





automatizálás is megoldható, ugyanis a szájmozgás szinkronizálható a lejátszott digitalizált szöveghez.

A megnövelt poligonszámot másra is felhasználták, méghozzá a ma egyre inkább divatba jövő külső tér megvalósítására. A Halo és a Black and White a jelenlegi legismertebb versenyzők, az Epic célja természetesen a konkurens akciójáték túlszárnyalása. Az új engine-ben nagy, részletes domborzattal (kb. 130000 poligon) rendelkező terepek kezelésére is lehetőség nyílik, ehhez egy 256 szürkeárnyalatú képet használnak fel. Az úgynevezett heightmap pixeleinek színe határozza meg a tereo magasságát egy-egy pontban, a fekete jelenti a talajszintet. A geometria persze LOD-olva van, azaz a kamerától való távolság függvényében lesz egyre részletesebb.

A fentiek azonban többé-kevésbé alapvető és régóta ismert technológiáknak számítanak. Sweeney két komoly újítást dobott be, az egyikről viszonylag keveset hajlandó beszélni, csak annyit árult el, hogy képesek lesznek a heightmap használata ellenére barlangokat is lemodellezni. A másik nagy dobás a meglévő Unreal engine BSP-technológiájának kombinálása a külvilág megjelenítésével. Ez két nagyon különböző renderelési technológia ötvözését jelenti; a BSP segítségével ugyanis láthatósági információkat lehet előre kiszámítani és eltárolni az FPS-ekre jellemző szobákból és folyosókból álló pályákról (így megspórolva sok számítást a játék futása közben). Ennek demonstrálására egyébként az egyik UT deathmatch pályát használták az ECTS-en. Más kérdés, hogy a BSP kezd kimenni a divatból.

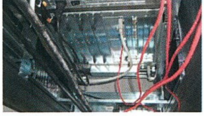
Ezek az új fejlesztések kétségtelenül szépen is mutatnak, de sajnos jobbára a bevezetőben említett folyamatba illenek; azaz csak a növekvő teljesítményt használják ki, de nincs bennük semmi igazán forradalmi (bár a hardveresen gyorsított karakteranimáció azért igen jó dolog). Persze az is kérdés, hogy mikor találkozhatunk erre az engine-re épülő játékokkal; elvileg néhány már jövő nyáron megjelenhet. Tim meg közben elkezdheti a vadabb feature-ök kihasználását, hogy kábé egy év múlva azok is eljuthassanak a kész programokba. Ezek a távlatok mondjuk nagyon sötéten hangozhatnak, de hozzá kell szoknunk, hogy nagyjából egy évig tart, amíg valamely hardveres feature a szoftverekben is megjelenik...

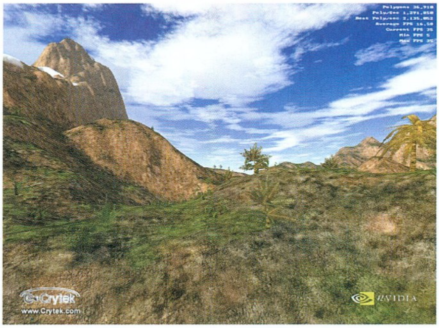
XISLE

Egy német csapat techdemója a következő említésre érdemes új fejlesztés. Ez is domborzatmegjelenítő engine-re épül, jelen esetben a kamera egy trópusi szigetet rohan körbe. A kifejezés nem túlzás, ugyanis a Geforce-ra optimalizált program csaknem 80000 poligont képes kirakni képkockánként GTS-en. A poligonok jó része a domborzatra, a másik fele pedig a rengeteg pálmafára, páfrányra és egyéb növényre megy el. Utóbbiak kidolgozottsága sajnos nem a legjobb, emiatt a demó sokak szerint nem néz ki olyan jól, mint az Unrealbeli változat. A képeken talán nem látszik, de a demót lefuttatva az is kiderül, hogy még nagy felbontásokban is komoly szükség van az antialiasingre is... Remélhetőleg az új generációs gyorsítókártyákon az FSAA már sokkal enyhébb teljesítményvesztéssel jár majd, mind a mostaniakon.

A terep detail mapet is használ – ez a multitextúra effekt a tárgy színét megadó textúrát kisebb méretben ráfeszített szürkeárnyalatú mintázattal kombinálja, így részletesebb textúrák látszatát kelti. Ez a technika egyébként az Unreal Voodoo2-esekhez kiadott patch-ében debütált, és azóta igen sok játékban használták, például a Drakanban és a Soldier of Fortune-ben is.

Az igazi nagy durranás azonban a Geforce-ok regiszter-kombináló egységeinek támogatásával megvalósított effekteket bemutató T-rex. A második hüllő bump mappinget és per-pixel megvilágítást használ, ezekhez a dot productnak nevezett műveletet hajtja végre a forrástextúrákon. Akiknek jó a memóriája, azok emlékezhetnek a 3Dlabs Permedia3 chipjére, amely az elsők között támogatta ezt az eljárást; ezen és a Geforce-okon kívül ez a feature a Radeon kártyákon található meg. A környezetből adódóan viszont csak az „alternate lighting" opció bekapcsolása után láthatjuk meg, mit is tud ez a módszer. Erre azonban kicsit később térnék ki részletesebben...





A demo másik két komoly technológiája a valós időben számolt tükröződés és fénytörés. Ehhez a program cubic environment mappinget használ, és bizony, a képkockánkénti frissítés a mai kártyákon még csak dög lassan megy. Ráadásul az automatikusan generált textúrák még mindig nagyon kis felbontásúak, és emiatt igen pixelesek – szóval ennek jóval komolyabb hardver kell majd.

DOOM III

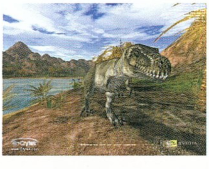
A végére maradt a java, azaz jelen esetben miszter Carmack és az ő kis mesterkedései. Mielőtt bárkinek túlzott reményei támadnának a legendás ős-FPS folytatásának megjelenését illetően, gyorsan leszögezném, hogy a gáma legalább egy teljes évet fog még a fejlesztés fázisában tölteni. Felmerülhet a kérdés, hogy akkor honnan az infók? Nos, JC bátyó a 3D-s engine renderelésért felelős részének jó részét már megírta, méghozzá hónapokkal ezelőtt. Ami azt illeti, a korrekt munkához szükség is van erre, hiszen az engine képességei alapján lehet belőni a pályákat, a poligonszámot, meg egyebeket. Nos, Carmack az eddigiekkel ellentétben kifejezetten beszédes az új engine képességeit illetően, így meglehetősen sokat lehet már sejteni az új Doom látványvilágáról.

A legfontosabb kijelentése az, hogy ezúttal nem a sebesség, hanem a látvány (ez mondjuk kicsit furcsán hangzik a Q3 grafikájának részletességét elnézve) az elsődleges szempont. JC szerint a játék a megjelenés időpontjában elérhető leggyorsabb gépeken is legfeljebb 60 fps körül fog tekerni, azaz a legtöbb játékosnak meg kell elégednie a single player módhoz amúgy elegendőnek tűnő 30 fps-es sebességgel. Cserébe a látvány terén minden eddiginél komolyabb ugrásra számíthatunk.

Az engine első fele a geometria, a pályák, tárgyak, monszterek poligonjainak kezelése. Nem túl ismert tény, hogy a Quake epizódok elképesztő sebessége mögötti igen komoly technológia jó része a pálya pillanatnyilag nem látható részeinek kiszűrésére szolgált.

A komoly hatékonyság ára az volt, hogy jelentős mennyiségű adatot előre kiszámoltak és eltároltak még a pályakészítés folyamatának utolsó fázisában (PVS azaz Precomputed Visibility System – előre kiszámolt láthatósági rendszer). Ez a nagy mennyiségű adat nem ritkán több órás számítások eredménye volt; ennek a lerövidítésére vásárolt annak idején az Id Silicon Graphics Origin szuperszámítógépet fél millcsiért. Mellesleg a cucc eladó, pontosabban lehet rá licitálni, jótékonysági célokra – azaz vagy erősebbet akarnak venni, vagy az ID-nek nincs többé ilyesmire szüksége. Carmack ugyanis minden eddiginél komolyabb hangsúlyt fektet a portálokra; ezek olyan téregységek az engine-ben, amelyekről egyértelműen el lehet dönteni, hogy láthatók-e avagy sem (pl. szoba zárható ajtóval – ha a játékos kint van, és az ajtó zárva, akkor a szobával nem kell foglalkozni).

A megvilágítás sem fog előzetes számításokat igényelni, az eddigi lightmapes megoldásnál sokkal komolyabbra számíthatunk. A játékban minden egyes fényforrás egyforma lesz, legyen szó a fali lámpáról vagy a rakéta hajtóművének lángjáról: teljesen dinamikus, valós árnyékokkal fognak rendelkezni. Ez már az engine másik részére, a raszterizálásra vonatkozik, Carmack ugyanis sokszoros (nyolc-tízszeres!) multitextúrázást fog alkalmazni. Ez lehetővé teszi, hogy a program texelenként (azaz optimális esetben majdnem pixelenként) számítsa ki a világítást a korábban említett dot product művelet gyakori alkalmazásával.

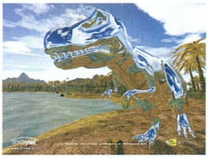


Az új engine azonban nem csak a fényviszonyok megteremtésére használja majd a fill rate-et. Az egyik alapvető feature a bump mapping lesz, méghozzá gyakorlatilag minden létező felületen, a falaktól kezdve a monsztereken át az utolsó kis lőszeres dobozig. Ehhez jönnek még a specular highlightok, azaz a sima felületeken létrejövő csillanások – remekül lehet majd mindenféle ráncos-nyálkás undormányságokat csinálni vele (és az ID tervezőgrafikusainak meglehetősen vad fantáziája van, ahogy azt a Doom óta megszokhattuk).

A fentiek alapján tehát az új Doom engine végre rendelkezni fog azzal a két alapvető elemmel, amely a realisztikus 3D grafikához szükséges: élethű, dinamikus fény-árnyék viszonyokkal és a fény változásaira megfelelően reagálni képes felületekkel. Az egyetlen bajunk tényleg az lehet, hogy sokat kell várni – bár Carmack ígért a megjelenés előtt kiadandó, a Quake3-hoz hasonló tesztverziókat is.

Így a végére csak annyit lehet még hozzátenni a fentiekhez, hogy ezen kívül még rengeteg új fejlesztés van folyamatban. Ott van például az Outcast 2 poligonos engine-je, vagy a Novalogic voxeles megoldásai, és még ki tudja, hány olyan program, amelyet egyelőre titokban tartanak. Az egyre izmosodó hardver végre kezd felnőttkorba lépni hátrahagyva Silicon Graphicses örökségét – kíváncsian várjuk a folytatást.

Laa-Yosh



Ők már biztosan ott lesznek!

- (C7p)Demnogonis
- (HunCsHq)Aker
- (HunCsHq)Bali
- (HunCsHq)Felho
- (HunCsHq)xbaloox
- *
- .IntiO.
- 4k1
- 5trogg
- 911
- Albi
- AnAlPiErCiNg
- AnGeL
- AngelBOY
- anonymus
- Ares
- Atec
- ati69
- baga
- Balage
- balagee
- BaTo
- bd
- Béna
- Betyár
- Bith
- Blade
- Bland
- blOOdthirsty
- BOBjtopipi
- BOB^fxxk
- Bohoc
- Boldie
- Broky
- Browny
- Böszme
- C.Lee
- CabaLL
- Candy.hu
- Cefre
- Chasm
- Che
- Che Quevara
- Cheese
- ChemotoX
- Chip
- claw
- CornHolio
- Cortex
- CoyoteTM

- Crack
- CrashMaker
- CuRs3
- Cyberbob.LFP
- D1xy
- D3STro
- Daemon
- Danger
- DanZi
- Dark
- Darkman
- DarkMAN
- Darton
- DauntLess
- Dav
- Death[LW]
- Deelear
- Deity
- dessz
- Destroyer
- Devast
- Dicky
- Divine
- dNs
- DOMViK
- Don Roberto
- DoOM
- Dorkin
- Dr.Death
- Dr4gon
- DrAke
- Dreamer
- Drisa
- Droopy
- DzsierDzsi
- Dö'Gee
- Eloi
- ender
- eNeM
- Energy
- Enfilade
- EnginEEr
- esen
- Etele
- Eva
- Falcon
- Fault
- FeaR
- FecsX
- Felhő

- Fetya
- Fidel Castro
- Fireball
- Fragx
- Frankie
- Freddy
- Freest
- G0nz0W
- Gab
- Gabber
- gabr
- Gabyyh
- Game Ower
- Gekko
- Ghost
- Gori
- Gőzmozdony
- Grinda
- Grizzly
- Gyerekgyilkos
- H.G. Steven
- Hawk
- HDKiller
- HeavyKing
- Herb1E
- HighlandER
- HighWay
- hirisov
- hORN3T
- HorsE
- HoShie
- HoZo
- husi
- hypnotiser
- Icetea
- ING
- Jacek Vacek[LW]
- Japan
- JeSsY
- jimmy
- JoeHaff
- Johnnie
- Jose
- Jun10R
- Junior[LW]
- JuZeR
- Kaffer
- KaRas
- Karesz
- Keeper[LW]

- KEwin*LqT
- Koax
- kocsi
- konrad
- Kopci
- Korny
- KovyG
- Kowy
- Krisi
- Kroozo
- Kyrew Frezzen
- Laces
- LaLa
- Lapiqa
- Laxius
- Legioner
- LEON-T
- Leonard
- Locotus
- Lord G
- Lozsa
- Lucky
- Lujo
- Lyon
- m3ss
- m3ssi4h
- MadmaN
- MAGUS
- Mallory
- Marduk
- Martyn
- Matyeath
- MAX
- Mazsino
- MembraN
- Meridian
- Milka
- Molech
- Mr.Dull
- Msrbl3[MG]
- mugen
- Musi
- neas
- Nemesis[LW]
- NEO
- Neopite
- Nimfoman
- nns
- Nokedlike
- nOObody

- norcy
- Nyertes
- OrioN
- OS|Para2
- Overdose
- PacMAn
- Padi
- pajzi
- Peacemaker
- pedro
- Pepe
- pHR3Y4
- pissz
- Pitbullzerg
- Pityuk@
- Poison
- PoLe
- Pretender
- Prompt
- Protodris
- psy
- Quantum
- R4z13L
- RAID
- Ranagol
- RatKid
- Reaper
- ReconN
- Release
- Rico
- Rob
- Rob
- ROBEE
- rofi*LqT
- RogueGigi
- Rut
- S3agal
- Sabre
- Saint
- Samatőr
- Samu
- sanca
- SanzikA[LW]
- sAPI
- Scargon
- ScipiO
- Scr34m
- Shadow
- Shakal
- shamanic

- SharKy
- Silver
- Skywalker
- Slick
- Sono
- Spangli
- St SlowTCP[STs]
- st.uprum
- Storm
- suncee
- Syg
- sYrD
- szityu
- Szoák
- s|Sent
- T-REX
- TeJC|kE
- Thief
- Thing
- Tiberix Archon
- Tisun (PIO'S TEAM)
- Toma
- Tommas
- TOR
- ToSo
- tossh
- TrAbUCcO
- Tret
- Trezor
- Troy
- Tton
- Tyr
- U
- Ubul
- Ujev
- Vector
- Verin
- Vickers
- Victory
- VooDoo84
- wadkan
- Wasquez
- wedge
- Weki
- Wendor
- Winnetou
- Woodcutter
- Woody
- Wuxvurm

- Xaos
- xeno
- Yahim
- Yakooza°
- Z4cK
- zero
- Zeu$
- zlt
- Zoo
- Zorr|beze
- ZotyoKoma
- Zsolo
- [3]XeoN
- [BEMAD] Killer
- [BEMAD] Norbi
- [BEMAD] Storm
- [FAK]ANAL
- [FAK]IR
- [GoD]Jimi
- [GoD]Keel
- [God]Machine
- [GoD]Siheder
- [GS]Andi
- [GS]Orsi
- [GS]Petra
- [GS]Viki
- [HEF]Trayton
- [HLS]dave_the_ironic
- [KeF]Germi
- [KeF]HornGyula
- [KeF]Hunter
- [KeF]Szellemkutya
- [KeF]xxxxx
- [Ph@NToM]
- [TGM]-Y2k
- [Y]ArToO
- {b}

folyt. köv.

Kizárólagos sajtószponzor

PC GURU

Internet szolgáltató Főszponzor

BudapestNET
Internet Café
A legnagyobb!
V. Kecskeméti utca 5.

A hálózati eszközöket biztosítja

Agenda Computer

A kizárólagos szerver szállítók

dtk Computer Márkabolt

SENORG

További szponzorok, támogatók

Modern Media

intel inside pentium III xeon

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 14 112 forint ❑ példányban fél évre 7056 forint

Az előfizetés kezdete: 2000/............szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2000/08

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, 1120 forintért!
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 1232 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel, 980 forintért
❑ példányban PC GURU Special I., 3 teljes játékkal, 1555 forintért
❑ példányban PC GURU Special II., 3 teljes játékkal, 1555 forintért
❑ példányban PC GURU Special III., 2 teljes játékkal, 998 forintért
❑ példányban PC GURU Special IV., 2 teljes játékkal, 1331 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PC GURU-val kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet s küldd vissza a címünkre **2000. december 31-ig.** Segítségedet előre is köszönjük!

PC GURU szerkesztősége

Milyen stílusú teljes játékot látnál szívesen a második CD-n?

❑ stratégia
❑ akció
❑ szerepjáték
❑ autóverseny
❑ szimulátor
❑ sport
❑ logikai
❑ platform

Hajlandó lennél-e többet fizetni az újságért, ha minőségi több CD-s játékot adnánk a PC Guruhoz?

❑ igen
❑ nem

Fontosnak tartod, hogy a teljes játék magyar nyelven jelenjen meg?

❑ igen
❑ nem

Mi az elsődleges szempont, amikor játékújságot veszel?

❑ ár
❑ oldalszám
❑ teljes játék
❑ CD-k száma
❑ tartalom

Melyik rovatot erősítenéd leginkább a PC Guruban?

❑ játékhírek
❑ játékbemutatók
❑ játékleírások
❑ Gaming Guide-ok (végigjátszások)
❑ hardvertesztek
❑ külvilág

Mekkora lenne az az összeg, amelyet hajlandó lennél kifizetni a PC Guruért CD nélkül?

....

Mi az oka annak, hogy nem fizetsz elő a PC Gurura? (Ha előfizető vagy, akkor miért?)

....

....

....

Elégedett vagy a CD HTML-es rendszerű keretprogramjával? Jobbnak tartod, mint az előzőt?

❑ igen
❑ nem

Mit szeretnél jobban a második CD-n?

❑ friss játék
❑ régi klasszikus játék
❑ magyar nyelvű játék
❑ több CD-s játék

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapo töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

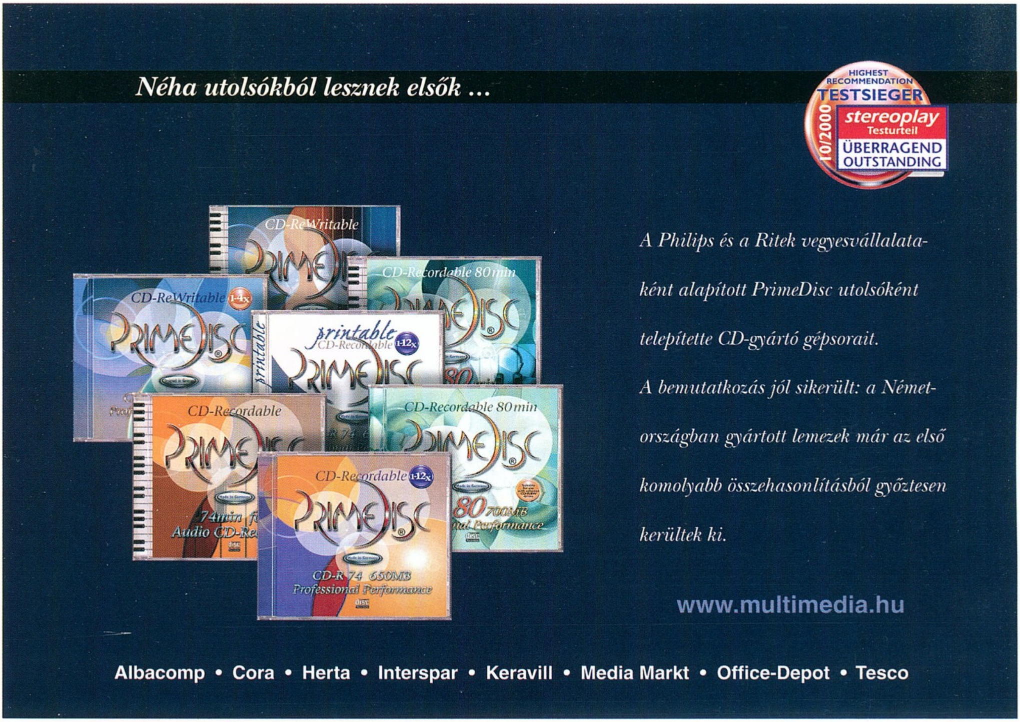
1300

PC GURU

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PC GURU-val kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet s küldd vissza a címünkre **2000. december 31-ig.** Segítségedet előre is köszönjük!

PC GURU szerkesztőség



JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

5. Dimenzio 91
Acomp 3
Balati Computer 91
CD Galaxis 21
Channel42 81
Compogroup 107
Compuserv TC 86
Corg Computer 99
EarthQuake 98
East Computer 86
Ecobit .... BIV
Extreme 86
Fan Computer 90
Fefo Computer 87
H&H 25
Hardverem '96 87
Herta .... BII
KellyTech 33
Klikk Magazin 128
Lord Computer 86
LS Computer 91
MCCD 95
Napfény Kereskedelmi Kft. 90
PC5 Studios 91
Pixel Multimedia .... BIII
Samsung 37, 79
Sigma Computer 91
TransAm 87
Travelbox 63
VTCD 129
Westend MM 29
Win Computer 86

PART II

TÚL AZ X86-OS SIRALOMVÖLGYÖN

PROJEKT 801, I. ETAP – DR. WATSON KILÉP SHERLOCK ÁRNYÉKÁBÓL

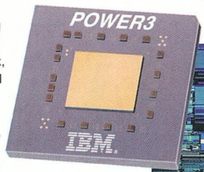
Jóval azelőtt, hogy napjaink meghatározó félvezető-gyártói előállottak volna a maguk eltérő architektúráraira épülő fejlesztéseikkel, igenis létezett már élet a mikroprocesszorok világában, s az IBM kétségkívül aktívan közreműködött abban, hogy az megtehesse az első lépéseket a széleskörű elterjedtség irányába. A hetvenes évek közepétől egészen az évtized végéig igencsak intenzív fejlesztőmunka folyt a Kék Óriás világhírű Watson kutatóintézetében, amelynek eredeti célja egy, a digitális telefóniával kapcsolatos vezérlési funkciókat ellátni képes célprocesszor létrehozása volt. Az ambiciózus projekt sikerrel zárult ugyan, ám érdekes módon a folyamat melléktermékekként létrejött új technológia végül is értékesebbnek bizonyult, mint a kifejleszteni kívánt eszköz. Ezekre a nem várt felfedezésekre építve indult el aztán a ma már legendásnak számító 801 project, amely lényegében megvetette a modern RISC processzorarchitektúrák alapjait. Ilyen előzmények után mindenki joggal feltételezhetné, hogy a forradalmi újításai révén vetélytársaihoz képest több éves előnyre szert tett IBM dollármilliárdokat keresett a technológia gyakorlatba való átültetésével.

PROJEKT 801, II. ETAP – STATUS: ON HOLD...

Ám a logikus gondolatmenetet követők ezúttal bizony tévednének. Mint oly sokszor az iparág történetében, az üzleti érdekek most is erősebbnek bizonyultak, és a 801 project kutatási eredményei közel egy évtizedre sötét páncélszekrények mélyére kerültek. Az ok rendkívül prózai: az IBM egyszerűen nem kívánt belső konkurenciát támasztani saját, ún. mainframe termékcsaládjának, amelyekben ugyan csak horribilis gyártási költségek árán előállítható, de ez idő tájt darabonként több millió dolláros (!) haszonnal értékesíthető CPU-k dolgoztak. Könnyen kitalálható, hogy ebbe a termékportfolióba nem igazán fért bele egy, már ekkoriban is néhány ezer dollárért előállítható mikroprocesszor, így aztán sajnos ebben az esetben is a technológiai haladás iránti elkötelezettségükről mindig is híres üzletpolitikusok mondhatták ki a végső szót.

PC/RT – KÉSEI ÉBREDÉS

A 801-es project majd csak a 80-as évek közepén kel új életre, ekkorra azonban a lassú és nehézkes IBM már komoly hátrányba került a RISC technológiában rejlő lehetőségeket korábban felismerő konkurenseivel szemben. Ennek fényében valószínűleg kevéssé hat meglepőnek, hogy az IBM első RISC alapú gyártmánya, a PC/RT teljesítmény szempontjából erős jóindulattal is csak a középkategória alsó régióiba volt sorolható, s igazán a felhasználók kedvencévé sem tudott válni. Persze az ekkora méretű cégeket még az ilyen méretű fiaskó sem képes igazán megrázni, s az IBM becsületére legyen mondva, hogy a RISC piac megszerzésére irányuló második csapást már lényegesen jobban előkészítette: RS/6000 néven közismertté vált új gyártmányai azon túl, hogy mindjárt a kezdetek-kezdetén elsöprő méretű sikert arattak, még napjainkban is rendkívüli népszerűségnek örvendenek.

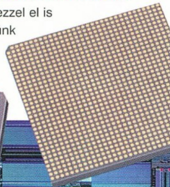


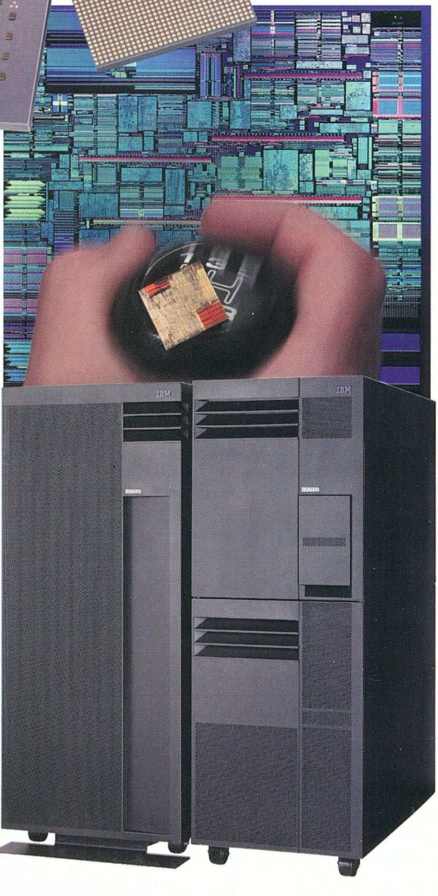
POWER ARCHITEKTÚRA – A MEGMENTŐ ERŐ

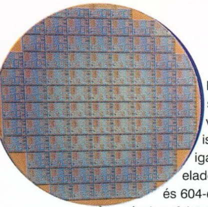
Az RS/6000 által elért impozáns eredményekben nem csekély részt vállalt a stílusosan csak Power névre keresztelt RISC architektúra, amely ha nem is mindenben tudott vetélytársai felé kerekedni, mindenesetre számos területen biztosított iparági elsőséget az IBM számára. Mindez, kiegészülve a Nagy Kékre mindig is jellemző korszerű gyártástechnológiával, elsősorban magasabb működési frekvenciában, nagyobb memória sávszélességben és az igényeknek megfelelően, flexibilisen skálázható gyorsítótárakban, egyszóval magasabb teljesítményszintben realizálódott. Az IBM gyártástechnológiájának fejlődése egyébként szépen nyomon követhető a Power processzorok méretének csökkenésén is, hiszen az első 1 (!) mikronos eljárással készült példányoktól igencsak hosszú út vezetett a manapság forgalomban lévő, 0,22 mikronon előállított rézalapú Power3-II változatig.

IBM – MOTOROLA POWERPC – A KÖZBEDOBOTT ALMA

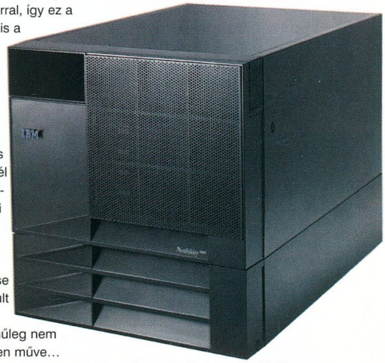
S ezzel el is érkeztünk történetünk ama pontjához, ahol az előző számunkban bemutatott Motorola processzorok és az IBM Power architektúra sorsa egy időre összefonódott. Mint azt már említettük, a 90-es évek elején a 68xxx CPU sorozatot RISC alapú processzorokkal felváltani igyekvő Apple hosszú ideje hűséges szállítójának, a Motorolának adott megbízást az új termékcsalád kifejlesztésére. A fiatalabb korosztály körében inkább már mobiltelefonjairól ismert cég elő is állott a maga RISC implementációjával, azonban érdekes módon a 88xxx sorozat tagjai sohasem







kerülhettek a felhasználók Macintosh-aiba, csupán néhány tesztpéldány látta meg a napvilágot. Az okokat mind a mai napig találgatják a vadabbnál vadabb elméleteket gyártó Mac fanatikusok, ám a valódi indítékok valószínűleg örökre rejtve maradnak előttünk: alacsony teljesítmény, magas gyártási költségek – ki tudná megmondani? Az új CPU-val igen kevéssé elégedett Apple ekkor előállott a maga zseniális megoldásával, miszerint a 88xxx legjobb tulajdonságait megtartva az új processzorok inkább a már bizonyított IBM Power architektúrára épüljenek. Ez a sajátos CPU hibrid, amely aztán PowerPC néven közismertté a nagyközönség előtt, tehát tulajdonképpen nem volt más, mint az eredetileg vállalati szerverekbe szánt Power processzor egyedi felhasználók (lényegesen mérsékeltebb) igényeire szabott változata, amely azonban kezdetben kényszerűen továbbra is a 88xxx-hez szánt interfészeken keresztül kapcsolódott a rendszer többi alkotóeleméhez. Ez a váratlan lépés az IBM által eredetileg teljesen 64-bitesnek szánt Power sorozat új generációjának részleges 32-bitesítését eredményezte, s habár a PowerPC 620-as személyében végül valódi 64-bites CPU is gyártásra került, az igazán nagy számban eladott 601-es, 603-as és 604-es modellek csak részben feletek meg ennek a kritériumnak. Ha keményen akarnánk fogalmazni, azt is mondhatnánk, hogy a Motorolával kötött szövetség miatt az IBM elszalasztotta a történelmi lehetőséget, hogy a piacon elsőként jelenjen meg teljesen 64-bites processzorral, így ez a dicsőség végül is a Digital 1992-ben megjelent Alpha CPU-jának jutott osztályrészéül. Amennyiben valaki kísérteties hasonlóságot vél felfedezni a 801-es projekt körüli szituáció és a Power architektúra továbbfejlesztése kapcsán kialakult helyzet között, nos, az valószínűleg nem csupán a véletlen műve…



KÖZELMÚLT ÉS JELEN – KÉK? NEM KÉK?

Igaz ugyan, hogy a PowerPC nem igazán segítette elő a Power technológia további fejlődését, ám pénzügyi szempontból kétségkívül sikert jelentett az IBM számára. Miközben a Somerset névre keresztelt közös IBM-Motorola kutatóközpont tervezőasztalain egymás után születtek a különböző PowerPC fejlesztések, a Kék Óriás azért a 64-bites processzorpiac dominanciájának tervéről sem tett le végleg: a PowerPC 620 alapjaira épülő RS64, majd RS64-II legalábbis világosan jelezte ebbéli szándékait. Mindkét CPU komoly sikereket könyvelhetett el, különösen az utóbbi vált a vállalati felhasználók körében is népszerűvé, mint az IBM AS/400-as rendszerek központi egysége. A nagyszámú eladások és a gyártástechnológia folyamatos tökéletesítése sem tudták azonban feledtetni, hogy a Power architektúrát használó IBM processzorok még jelenlegi, sokadik generációs formájukban sem tudják felvenni a versenyt az olyan kifinomult RISC egységekkel, mint pl. a Compaq (Digital) Alpha. Az IBM-et ráadásul komoly aggodalommal töltötték el az Intel marketingszakemberei által folyamatosan adagolt, az IA-64 Itanium hihetetlen teljesítményéről szóló (időközben egyébként jórészt megcáfolt) hírek is, így döntés született arról, hogy az új CPU fejlesztésekor már nem lesznek tekintettel az Apple-Motorola páros felhasználói táborának igényeire, hanem kompromisszumok nélküli, kifejezetten vállalati környezetbe szánt megoldást készítenek. Természetesen az IBM ilyesfajta irányváltása nem találkozott a Motorola illetékeseinek egyöntetű lelkesedésével, s habár a két cég közötti szakítást hivatalos szinten sohasem mondták ki, az iparági szakértők máris tényként kezelik azt. A vélemények igencsak megoszlanak arról, hogy a fenti válás milyen hatással lesz a PowerPC platform jövőjére, mindenesetre tény, hogy az IBM erőforrásait most már maradéktalanul a Power4 projekt szolgálatába állíthatja. És hogy mi is az a Power4? – nos, a következő számban remélhetőleg ez is kiderül…

Joshua

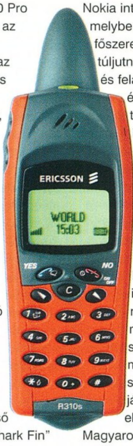
MOBIL NEWS

Sziasztok!

Sok szeretettel köszöntünk mindenkit a PC Guru induló telefonrovatának hasábjain. Terveink szerint a jövőben átfogó rovat keretein belül számolunk majd be a mobilpiac újdonságairól, előre láthatólag kétoldalnyi terjedelemben. Az első szám viszont formabontó lesz, hiszen a hírek mellett több olyan készülék is érkezett a szerkesztőségbe, amely joggal tarthat igényt a guru olvasóinak érdeklődésére. A tesztek és aktuális hírek mellett igyekszünk majd iparági kitekintőkkel, interjúkkal és nyereményjátékokkal színesíteni a rovatot, ám addig is jó szórakozást az alapvetően tesztekre fókuszáló első számhoz. Véleményeiteket és kérdéseiteket szívesen várjuk a mako@vogel.hu-ra, illetve hamarosan sms-ben is elérhetők leszünk, ám ez a következő számig még várat magára.

ERICSSON R310

Az Ericsson az R250 Pro utódjaként lépteti színre az R310 jelű telefont. Tulajdonságait tekintve az R310 maradt víz-, por- és ütésálló, viszont kerek 100 grammal könnyebb, és méreteit tekintve is kisebb (131x53x23 mm, 170 gramm), mint elődje. A telefon burkolata gumibetétek használatával lett még strapabíróbbá téve, emellett csúszásgátló kialakítású. A készülék alján található csatlakozókat felnyitható gumiborítás védi, emellett a szilikon tömítések domináns szerephez jutnak a telóban.



Egyediségének külső záloga a különleges, „Shark Fin" fantázianevű antenna, mely rugalmasságánál fogva szinte letörhetetlen. A készülék 160 óra készenléti időt biztosít a gyári specifikációk szerint, illetve optimális esetben akár 400 percnyi beszélgetési időre is képes. A kétnormás, azonban csak 13 gyári csengőhangot ismerő készülék négyféle színben (üde narancs, tengerkék, mohazöld és napsárga) került forgalomba. A telefon hazai árfekvése valahová a gyártó cég T18 és T28-as modelljeinek ára közé esik.

NOKIA GAME

2000. november 1-én indul a Nokia interaktív kalandjátéka, melyben egy kitalált játék főszereplőjeként sikeresen kell túljutnunk különböző próbákon és feladványokon. Az üzenetek és kulcsok az interneten, televízión, rádión, hangpostán, SMS-en, magazinokon és újságokon keresztül érik el a résztvevőket (természetesen teljesen magyar nyelven és hangon). A játékosok feladata az utasítások követése, illetve az internetes kezelőfelület rendszeres látogatása. A megmérettetések szakaszokra oszlanak, ha minden egyes feladványt sikerrel oldunk meg, a játék akár egy hónapig is eltarthat. A küzdelmek Magyarországgal párhuzamosan egyszerre 18 országban zajlanak majd az értékes nyereményekért. A bajnokokat a Nokia 2001. januárjában vendégül látja az MTV Europe Snowball eseményén, az olaszországi Madonna di Campiglióban. A részvétel ingyenes, bár a játékhoz internet hozzáférés, e-mail cím és SMS fogadására alkalmas mobiltelefon szükséges. Jelentkezni október 7. és 30. között a www.nokiagame.com-on lehet.

Rövid tanakodást követően a játékon a guru hardver team is elindul (plusz medusa peti:)), ezért ha valakit érdekel shadow site indításának lehetősége (a hollandiai próbajáték során ezekkel a játékosok, illetve azok zárt csoportjai igen hatékonyan segítették egymást), annak érdemes mailt küldenie a szerkesztőknek a nokiagame@vogel.hu-ra.

SIEMENS SL45

A Siemens legújabb duál (900/1800) telefonjának, az SL45-nek a legfőbb érdekessége a beépített MP3 lejátszója. A mindössze 88 gramm súlyú telefonba adatokat és zenéket a cserélhető, 32 MB-os MultiMediaCard kártyák segítségével tudunk feltölteni. Ugyanennek a memóriakártyának segítségével tudjuk digitális diktafonként használni a telefont akár 5 órányi beszéd rögzítésének erejéig is!

A készülék képes együttműködni több Microsoft alkalmazással, mint például MS Outlook, Word, Excel. Valószínűleg még az idei évben viszontláthatjuk a boltok polcain az SL45-öt, várható áráról azonban nincsenek információink.

PANASONIC GD52/92/93

A Panasonic mostanában dobja piacra három új telefonját, a GD52, GD92 és GD93 típusjelűeket. A GD52, mint jelzéséből is kitűnik, a GD50-es utódja és a gyártó cég ezzel a modellel a kezdő, illetve fiatal mobilozókat kívánja megcélozni. A 99 gramm súlyú készülék standard akkumulátorával 180 órányi készenléti idő, illetve 200 percnyi beszélgetés realizálható elviekben. Kézi beavatkozást nem igénylő kihangosítási lehetőség, T9 prediktív szövegbevitel, előre definiált SMS üzenetek, hangrögzítés útján egyéni csengetési hangok használata, illetve vibra funkció jellemzi a telefont.

A szintén „panaszonikos" kinézetű GD92 mindössze 1,5 centi vastag és 78 gramm súlyú. A GD52 szolgáltatásain felül internetes levelező és voice memo funkcióval is fel van vértezve. A helyi időre automatikusan átálló világóra és a négyféle háttérvilágítás már csúcsmodellé emeli ezt a készüléket. A méretei és súlya ellenére a teló a hozzá adott Li-Ion akkumulátorral 200 órányi készenléti időt vagy 240 percnyi beszélgetést képes abszolválni.

A GD93 pedig a Panasonic első WAP-ra képes mobiltelefonja. Az árakat és rendelkezésre állást tekintve a GD52/92 már kapható itthon is, listaáruk 58 ezer, illetve 99 ezer forint az egyik hazai szolgáltatónál.

MOTOROLA TIMEPORT 270

A Motorola bemutatta első telefonját, a Timeport 270-et, amely támogatja a Bluetooth szabványt. A cég eleinte a 270-esnek csak a CDMA hálózatokat támogató változatát fogja forgalmazni, nagyjából a mostani V3688 árában, várhatóan még ebben az évben.

shoebaron, tig

3310

AVAGY ÚJABB TELEFONT A NÉPNEK?

Az október végén bemutatkozó 3310-est nagysikerű elődjéhez hasonlóan a Nokia belépő szintű telefonnak tervezte, mellyel nem titkoltan a fiatal korosztály igényeinek kielégítésére törekedtek. Ennek megfelelően mindent megtettünk, hogy az elsők között mutathassuk be nektek a számos újdonsággal felvértezett 3310-est, mely jó eséllyel az újság megjelenésekor már a hazai mobilszolgáltatók kínálatában is elérhető lesz. A nagy kérdés persze az, hogy az új modell hasonlóan sikeres lesz-e, mint az itthon is csak „néptelefonnak" becézett elődje, a 3210-es.

Első ránézésre a készülék a 3210-esnél érezhetően kisebb, bár súlyban és vastagságban közel egyező paraméterekkel rendelkeznek. A masszív, tömör felépítésnek köszönhetően a megjelenése inkább jó használhatóságot, mintsem eleganciát sugall, ám összességében nem lehet panaszunk rá. A kezelő felületen növelték a gombok egymás közti távolságát, ám ennek fejében csökkenteni kellett a méretüket. A használat során úgy tűnt, ez nem megy a kezelhetőség rovására, de a megoldáson azért látszik, hogy az olcsó kategória értékeit képviseli. A nálunk járt tesztpéldány kellemes, sötétkék színben pompázott, ám az elő- és a hátlap kicserélésével az épp unalmassá váló színt vagy mintát bárki tetszése szerint megváltoztathatja. Külső antennával ez a készülék sem rendelkezik, így lehet találgatni, hogy lesznek-e majd országok, ahol az „agykárosító" modell újabb reinkarnációja eleve nem kerülhet forgalomba.

A 48x84 pixeles kijelzőn, már a bejelentkezéskor animáló Nokia logó fogad, amely eddig csak az elit modellek sajátja volt. Ezt követően az első lényeges újdonság, hogy beépítették a telefonkönyvbe a hangra hívást, így lehetőségünk van nyolc névhez saját hangazonosítót rögzíteni. A könnyen és gyorsan kezelhető szolgáltatás a menü gomb folyamatos lenyomásával aktiválható, a felismerés pedig a próbálkozásaink során többnyire hiba nélkül működött. Ezen felül kilenc gombra definiálhatunk gyorshívást tovább egyszerűsítve ezzel a rendszeresen hívott számok mielőbbi elérhetőségét. A főmenőben új lehetőség a csevely funkció kiaknázása, melyben sms alapú kommunikáció keretében chatelhetünk a barátainkkal.

Ez már figyelemre méltó újítás, bár az IRC kliensek erejével azért nem vetekszik. Alapvetően komfortos sms partit eredményez, ahol az üzenetek folyamatosan jelennek meg a képernyőn, a „beszélő" nevének feltüntetésével. A lehetőségek majd akkor bővülnek ki igazán, ha a szolgáltatók segítségével akár a fél osztály beléphet egy közös chatbe a 3310-eséről (szép lassan bealkonyul a körbejáró levelek tradíciójának:)). A csevelyen folytatott társalgás nem tárolódik a SIM kártyára, azaz a leírtakat nem tudjuk elmenteni, esetleg később felidézni. A készülék neveket sem tud tárolni, így a telefonkönyv esetében is kénytelenek vagyunk beérni a SIM tároló kapacitásával. További hasznos újítás, hogy nyolc különféle smiley-t másolhatunk pár villámgyors gombnyomás eredményeképpen az üzeneteinkbe, illetve ezek közül bármelyiket kicserélhetjük a nekünk szükséges karakterkombinációkra. „Hagyományos" szöveges üzenet küldésekor a számláló eleve 459 karakterről indul, azaz a szoftver automatikusan feldarabolja a 160 karakternél hosszabb sms-t. A címzett ennek megfelelően akár három üzenetet is kaphat, ahol a fejlécek az oldalszámokat is tartalmazzák. Említésre méltó még, hogy eltárolhatunk nyolc előre meghatározott sablon üzenetet (kérem, hívjon később, én is szeretlek:) stb.), majd tetszés szerint felhasználhatjuk őket.

Természetesen képeket is küldhetünk a telefonról (14 darab tárolására van hely), sőt ezeket screen saverhez hasonlatosan megjeleníthetjük az éppen „pihenő" telefon képernyőjén is. Egyszerűen csak be kell állítani, hogy a képernyőkímélő mennyi idő elteltével kapcsoljon be, majd szemrevételezni az eredményt.

Ezek után talán nem meglepő, hogy a játékok főmenü is alapos csiszoláson ment keresztül, ám az egészen döbbenetes, hogy a telefonban helyet kapott egy teljes balról-jobbra scrollozó lövöldözős játék is. A Space Invaders a lehetőségekhez képest igen brutális grafikával rendelkezik, szinte alig hittünk a szemünknek, amikor a változatos terepet követően az első főellenfél megjelent (főellenfél egy telefonban?!:)). Örvendetes, hogy a Snake 2 is öt új útvesztőt kapott, illetve ezek mellett a klasszikus játékra is lehetőségünk nyílik.

Kicsit visszatérve a mobil gyakorlati használatához kötődő értékek kidomborítására, érdemes még megemlíteni a rezgő hívásjelzést, a 42 féle csengő hangot (ebből hét saját dallam lehet), a beépített stoppert, a T9-es prediktív szövegfelismerő rendszert (a 11 nyelv között sajnos még mindig nincs a magyar, bár az angol verzió próbálgatását követően ezt nem is tartjuk lényeges hiányosságnak), illetve az emlékeztető jegyzetek betáplálásának lehetőségét. Utóbbi a fejlettebb modellek naptár funkciójához képest meglehetősen puritán, ám a célnak megfelel, azaz alkalmas arra, hogy tíz fontos időpontban hangjelzéssel figyelmeztessen a nélkülözhetetlen teendőinkre.

A rendelkezésünkre álló két nap alatt valószínűleg a tervezők eredeti elképzelésének megfelelően a telefon valósággal a kezünkbe nőtt. Tömegével írtuk az sms-eket, használtuk a chat funkciót, küldözgettük a képeket, sorra döntöttük meg a Space Invaders-rekordokat. Itt már érezhető volt, hogy az elnyűhetetlen külső nem véletlen, valószínűleg hosszú távon a masszív felépítés indokoltnak mondható, azaz nem dísztelefonnal van dolgunk. Egyetlen említésre méltó hiba, hogy az üzenetek írása során a szoftver nem vált automatikusan kisbetűre (azért ez már alapvető lehetne, még ha néha nehézségeket is okozhat), illetve, hogy a tetszőleges smiley beszúrását követően újra nagybetűkkel folytja a megjelenítést. Ezen felül viszont jól használható újítások egész sorát tartalmazza ékesen bizonyítva, hogy a Nokiánál nagy gondot fordítanak a felhasználók visszajelzéseinek értékelésére. Tulajdonképpen a 3310-es nem más, mint a megcélzott felhasználói réteg igényeinek maximális kielégítése, azaz egy csomó teljesen nyilvánvalóan jó ötlet hiba nélküli megvalósítása.

Előzetes információink szerint a készülék előfizetéssel 45 ezer forint, míg SIM kártya nélkül 65 ezer forint lesz (természetesen az árak tájékoztató jellegűek).

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

INFOBOX

X-Multimédiashop
Tel.: 236-0818
www.x-multimediashop.hu

NOKIA 6210

AVAGY SZOLGÁLJUK KI AZ ELÉGEDETLENKEDŐKET?

Ebben a hónapban kijutott a Nokiának a jóból, hiszen a mobil rovat keretein belül két újdonságukról is részletes tesztet közlünk. Ennek az az oka, hogy a 3310-es mellett az üzleti felhasználásra szánt 6210-es modell is októberben mutatkozik be, azaz a finnországi cég jól láthatóan a felhasználók eltérő igényeinek teljes lefedésére törekszik. (A kérdés most már csak az, hogy vajon a videokártyák gyártóinak példáján felbuzdulva mikor térnek át Ők is a fél éves gyártási periódusra? Akkor aztán lesz mobil guru, de talán ne szaladjunk ennyire előre az időben:))

Az év elején került a boltokba az első WAP-képes telefon, a 7110-es, amely hamar megnyerte a felhasználók tetszését még akkor is, ha vélhetőleg a csapból is folyó szolgáltatás lehetőségével egyelőre még kevesen élnek. Bár a szerkesztőségben időnként igen jelentős mennyiségű 7110-es tulaj található, aligha akad olyan, aki egyelőre a kipróbálást követően rendszeresen élvezné a szolgáltatás előnyeit. Ennek ellenére elmondható, hogy a siker mégsem pusztán a marketingkampánynak köszönhető, hiszen a „médiatelefon" a WAP szolgáltatás kiaknázásán kívül számos lényeges és jól használható újítással rendelkezik. Ennek megfelelően a tulajdonosok jelentős része a mai napig a legjobb mobilnak tekinti készülékét, ami egyben azt is jelzi, hogy az Ericsson R320-asát leszámítva ebben a kategóriában a piacon továbbra is egyeduralkodónak tekinthető. Igen ám, de a fejlődés nem áll meg, illetve vélhetőleg már a kezdetektől létezett egy jelentős tábor a nokiások között is (nyilván ez volt a 6110-es vonal), akik nem tudták elfogadni a 7110-es külső megjelenését (pingpongütő design), a lecsapódó előlapot, a navigálást korszerűsítő navi rollert. Nekik és az újdonságokra rögtön rákapó minőségi felhasználóknak készült az új 6210-es, mely szoftveresen gyakorlatilag kibővített 7110-esnek tekinthető, ám külső jegyekben a 6110-es utódjának számít.

Bár jómagam is – igen nagy megelégedéssel – közel fél évig koptattam a 7110-esemet, mindössze 2-3 napot vett igénybe, hogy megbarátozzam a régi tradíciókat felelevenítő kezelő felülettel. A 6210-es esetében szó nincs olcsó megoldásokról, a billentyűzet gombjai már első érintésre is igen minőségi darabnak tűnnek. A telefon méretre a jól bevált finn értékekre épít, azaz a kialakítása során nem törekedtek a miniatürizálásra. Ennek az oka, hogy a Nokiához beérkező visszajelzések alapján a mobilhasználók nagy része ekkora nagyságú telefont tart optimálisnak. Azért a végeredmény a 7110-esnél kicsit karcsúbb, igen elegáns forma lett, mely különösebb gond nélkül helyezhető a lapmonitorok környékére, esetleg a házi mozi távirányítók mellé (no comment:)). A készüléknek nincs előlapja, külső antennája, sőt az egyedülálló megoldásként számon tartott navi roller is hiányzik róla. A görgőt a korábbi modelleken (5110, 6110, 3210, 3310) már jól bevált egyszerű navigációs gomb helyettesíti többé-kevésbé jelentős veszteségek nélkül. Egyedül az sms írása során éreztük a navi roller hiányát, ennek során ugyanis az üzenetben könnyen javíthattunk volna a segítségével, míg a funkció gombokkal a művelet igen lassúvá és körülményessé vált. Az előlap hiányában viszont a csillag gombhoz is minden nehézség nélkül hozzá lehet férni, így összességében elmondható, hogy a beviteli sebesség semmilyen tekintetben nem szenved csorbát.

A szoftver lehetőségei a képüzenetek küldésével, illetve a hangminták eltárolásával bővült. 14 képet tárolhatunk a telefonon, illetve tíz névhez csatolhatunk hangmintát, hogy a későbbiekben a menü gomb folyamatos lenyomását követően aktiváljuk a szolgáltatást. A készülék memóriája 500 név elmentésére alkalmas, ezekhez összesen öt számot és további két szövegmezőt (email, cím, egyéb megjegyzés stb.) csatolhatunk. Ezzel tehát alaposan elmarad a 7110-es lehetőségeitől, persze az is igaz, hogy 1000 név eltárolására igen kevés embernek lehet szüksége. A hívócsoportokhoz külön logót rendelhetünk, ezért ha teszem azt, valamelyik barátunk hív, a képernyőn vigyorgó fej tájékoztathat a felvevő gomb használatának szükségszerűségéről. A logómenedzser és egy adat kábel segítségével PC-ről könnyen feltölthetjük a saját próbálkozásainkat, tervezhetünk új operátor logót, megváltoztathatjuk a hívócsoportokhoz rendelt képeket is.

Implementálták a szoftverbe a WAP böngésző 1.1-es változatát, melynek a segítségével elérhetjük a világhálón elhelyezett .wml kiterjesztésű oldalakat. Örvendetes, hogy a hazai mobilszolgáltatók perceken belül képesek aktiválni a SIM-re az ehhez szükséges szolgáltatást, így elmondható, hogy a WAP-olás technikai feltételei a pár perces konfigurálást (gateway, IP address stb.) követően minden nehézség nélkül megteremthetők. Amennyiben ez megvan, érdemes szétnézni az elérhető oldalakon, hiszen itthon is egyre több készítik el a www oldaluk mobillehetőségekre butított változatát. Természetesen a 6210-esről küldhetünk emailt vagy faxot, illetve egy notebook segítségével kapcsolódhatunk az internetre is. Egyetlen lényeges újításként a telefon legfeljebb 43,2 kbps-os adatátviteli sebességre képes.

Érdekes lehetőség, hogy a Nokia 1.0-ás WAP-szerverének segítségével a készülék képes a nyilvános WAP-szolgáltatásokon túl vállalati hálózatokra csatlakozni, így tulajdonosa hozzáférhet cége fontos információihoz, adatbázisaihoz, a belső hálózathoz, illetve az e-mail szerverhez. Sajnos ezt a funkciót egyelőre nem állt módunkban kipróbálni.

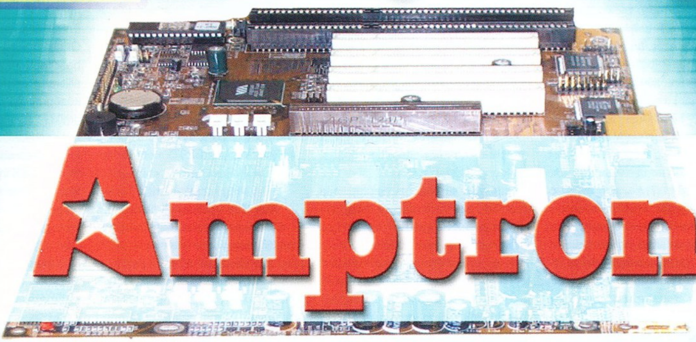
A képességei és az ára (körülbelül 125 ezer forint) alapján a 6210-es egyértelműen a felső kategóriát képviseli számottevő hibák és jelentős újítások nélkül. A kezelő felület minősége viszont kiemelkedő, ebben mindenképp „piacverőnek" számít.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

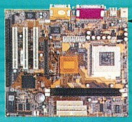
INFOBOX

X-Multimédiashop
Tel.: 236-0818
www.x-multimediashop.hu

Vannak dolgok, amikhez könnyen hozzászokik az ember...

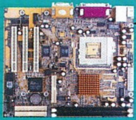


Amptron

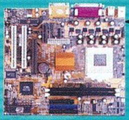


PIII-3768BX - Micro ATX [66, 100, 133 MHz] támogatja az Intel PIII FC-PGA (Coppermine) & Celeron PPGA CPU-t
integrált 3D hangkártya , 2 DIMM, HW monitor

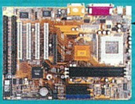
PII-3748LMT - Slot 1/Socket-370 100MHZ integrált UMA AGP video, 3D hangkártya, LAN, HSP v.90 Modem, Twin CPU opció,AT/ATX power.



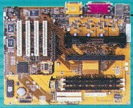
PIII-3754LM - Micro-ATX Socket-370 133 Mhz integrált UMA AGP video, PCI 3D hangkártya, 10BaseT/100BaseTX LAN, HSP v.90 modem.



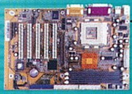
K7-805L - Micro-ATX, VIA KT133 chipset AMD Duron/Athlon CPU támogatás, 4XAGP, AMR slot, integrált 10/100BaseT LAN, 3D hangkártya



VEGA- V6931 - ATX Socket370 66/100/133MHz - VIA82C693X chipset integrált PCI 3D hangkártya,1 AMR Slot, AGP 4X, UltraDMA 33/66



K7-800LMR - ATX 200MHz integrált PCI 3D hangkártya, 10/100BaseT LAN, HSP v.90 modem



PIII-3SLAV - ATX, Intel 815 chipset 133/100/66 MHz CPU bus integrált 2D/3D video, 3D hangkártya,

HB Computer Kft (*Fekete Edina*) 1135. BP.,Reitter Ferenc u. 28/a [hbpower@matavnet.hu] Tel:06-1-2390590 **TZ Team Kft** (*Takács Andrea*) 1161. BP., Rákóczi u. 48 [tz@tzteam.hu] Tel:06-1-4064444 **LAKE 1000 Kft** (*Molnár Bence*) 1103. BP., Dömsödi u. 1/B [bence@izi.hu] Tel:06-1-4318730 **Pyton Kft** 1214. BP., Nap u. 8 [ready@alarmix.net] Tel:06-30-9382263 **PC-partner** 1144. BP., Limanova tér 25 [computrans2020@matavnet.hu] Tel:06-1-3633738,06-1-4690404 **Procomp** Zalaegerszeg, Boszorki u. 3 [procomp@matavnet.hu] Tel:06-92-311373 **Press Computer plussz Kft** (*Czeffer István*) 1115. BP.,Somogyi u. 19 [presscom@matavnet.hu] Tel:06-1-2063753

KT133-AS ALAPLAPOK

BENJÁMIN BARÁTAI, AVAGY ALAPLAPOK DURON PROCESSZORHOZ

QUIZ SHOW

Mi, a Guru hardver rovatának írói, szerkesztői, munkatársai a szerkesztőségbe érkező olvasói visszajelzések (e-mail, telefonhívás, postai levél stb.) mellett még egy komoly forrásra támaszkodhatunk az aktuális szám témáinak összeválogatásakor: a saját ismerőseink körére. Mivel családtagjaink, barátaink, haveri körünk, a shoebaron női és a kutyánk általában tudja, hogy mivel foglalkozunk, ezért minden számítógéppel kapcsolatos kérdésüket ránk zúdítják.

A mostani trendszerű kérdéspár a következő: "Érdemes-e Duront venni?", illetve "Melyik alaplapot vegyem meg a Duronhoz?". A harmadik sztenderd kérdés a hajdani(?) kocsisoron is sűrűn elhangzott: "Mennyi(be kerül)?". Az első kérdés mögött megbúvó aggályokat remélhetőleg az októberi Guru idevágó cikke már eloszlatta, a másik kettőre reményeink szerint az alább olvasható irómány ad kielégítő választ.

A SZILÁRD ALAP

Először is némi alapvetés azok számára, akik járatlanabbak a témában. Az AMD Duron és Thunderbird jelzésű processzorai egyaránt az ún. Socket-A (más néven Socket-462) foglalatba illeszkednek, és meghajtásukhoz a legutóbbi időkig egyetlen megfelelő alaplapi chipset állt rendelkezésre, a VIA KT133, mely áll egy 686A jelű south bridge-ből és egy 371 jelű north bridge-ből. Az elkövetkezendő hónapokban a KT133 egyeduralma megszűnik, jönnek az újabb, nagyobb tudású, illetve az integrált chipsetek Socket-A platformra. A KZ133 névvel induló, ám a holocaust emlékének megbolygatásától félve végül KT133-má avanzsált chipset lényegében egy az egyben ugyanazt tudja, mint a Slot-A-s AMD processzorokat kiszolgáló KX133 szett, az eltérés mindössze annyi, hogy a VIA mérnökei a belső időzítést némiképp megvariálták, hogy az a legteljesebb mértékben passzoljon a Socket-A-hoz.

A KT133 a Socket-A-s Thunderbirdök és Duronok támogatásán felül ismeri az AGP 4X szabványt, támogatja továbbá az UDMA/66-ot, a 133 MHz-es memória buszsebességet és az integrált audió/modem codeceket.

NEM FUTOTTAK MÉG

Mivel 'referenciacsoportunk' csak és kizárólag a Duron processzort említette az alaplapok kapcsán, ezért adta magát, hogy mi is a jelenleg legjobb ár/teljesítmény aránnyal bíró 600 MHz-es példánnyal teszteljük a lapokat. Ez a processzor jelenleg, azaz október közepén, forgalmazótól függően a nettó 16-20 ezer forintig terjedő skálán vásárolható meg.

Mielőtt belevágnánk a tesztbe, essék szó azokról a KT133 chipsetes alaplapokról, amelyeket szerettünk volna letesztelni, de beszerzésükre irányuló próbálkozásaink kudarcba fulladtak: Gigabyte GA-7ZX, Acorp 7KTA és AOpen AK33. Ha a későbbiekben személyesen találkozunk ezekkel a lapokkal, és bármelyikük katartikus élményt vált ki belőlünk, akkor azt meg fogjátok tudni.

Végül néhány szó a teszt metodológiájáról. A termékek nevük ABC sorrendjében tűnnek fel. Az alaplapok egymáshoz viszonyított gyorsaságát a Quake 3 Arena általunk beparaméterezett demo001-évél mértük (lásd szövegbox), az így kapott értékekből komolyabb következtetéseket a teljes rendszer teljesítményére levonni nem tanácsos. Minden alaplaphoz leszedtük és a netről – amennyiben egyáltalán rendelkezésre állt – a lefrissebb BIOS-át (lásd egy másik szövegboxban), és természetesen be is sütöttük azon nyomban. A jelen teszt célja inkább átfogó Socket-A alaplap körkép, ezért a tuning témájára csak marginálisan térünk ki a legtöbb termék esetében, és a téma csak ott kerül kicsit szélesebb taglalásra, ahol az indokolt. A többit menet közben – kérem, kapcsolják be biztonsági öveiket, felszállunk.

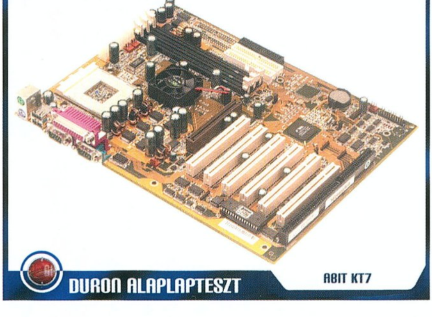
A PISZKOS KILENC

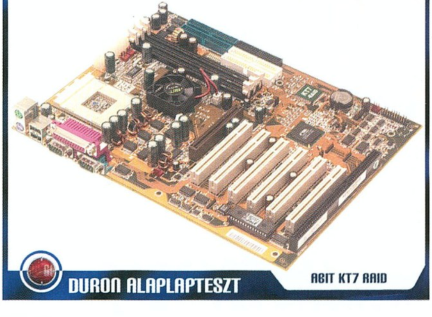
Abit KT7 – A luxuslimuzin

Olyan alaplappal indítjuk a sort, mely fiatalsága ellenére már igen szép reputációt vívott ki. Az Abit jó hagyományaihoz híven azonnal remek stabilitással bíró, igencsak tuningbarát KT133-as megoldással örvendeztette meg a nagyérdeműt, melynek neve nem is hagy kétséget hovatartozása felől: KT7.

A 6 PCI/1 ISA/1 AGP és 3 DIMM réssel felvértezett lap kifejezetten átlátható, tiszta designt kapott. Különlegességei között meg kell említeni, hogy a north bridge chipje nemcsak hűtőbordát kapott, hanem egy ventilátort is! Hogy ez mennyire szükséges, a jó ég tudja, a plusz 2 USB portot produkáló (összesen 4 darab a rendszerben) panel azonban igen jól fog jönni a jövőben. Az átlagos ATX-es alaplap méretnél egy kicsivel nagyobb termék nagyon jól pozícionált tápcsatlakozóval büszkélkedhet.

A KT7 valódi ereje akkor tárul fel, amikor belépünk a SoftMenu III BIOS menüpontba, ahol megkapjuk a lehetőséget, hogy a lehető legmagasabb csúcsokig járassuk Socket-A-s procinkat. A KT7 (és természetesen a RAID-es verziója) volt az egyetlen alaplap a teszt során, amely BIOS-ból engedélyezte a processzor órajel-szorzójának az állítását. Emellett olyan, máshol fel sem merülő menüpontok között tallózhattunk, mint a CPU Drive Strength vagy az Enhance Chip Performance. A Quake 3 teszt során a BIOS-ban beállítható Optimized Defaultsra állítva az értékeket a KT7 a középmezőny alján végzett, míg amikor ugyanezeket az értékeket minden fronton a legagresszívebbre vettük, akkor a termék felkúszott a középosztály tetejére. Ami viszont ennél meggyőzőbb volt, az a Duron tuningolása során tanúsított magas fokú együttműködési készség. A KT7 pisszenés nélkül felvitte a 600-as procinkat 850 MHz-re (8,5 x 100 MHz) a maximálisan beállítható 1,85 V-os feszültséggel (ez az érték trendszerű a tuning Socket-A lapok között), és ennek érdekében egy darab alaplapi jumperhez vagy DIP kapcsolóhoz sem kellett hozzányúlni. Később egyébiránt bebizonyosodott, hogy a mi Duronunknak 850 a vége más alaplapokban is, 900 MHz-en elindult, de belefagyott a Quake-be – amiben semmi szégyellnivaló sincsen, a neten elérhető tapasztalatok szerint a többi 600-as is 800 és 900 MHz között éri el a plafont. Az örömóda utolsó akkordjaként megemlítem, hogy a KT7 mind alap, mind túlhajtott processzorral leterhelt állapotban





elsőrangú stabilitással kényeztetett minket, ehhez a mércéhez egyedül az Epox 8KTA+-sza tudott felnőni tesztünk résztvevői közül.

Az Abit KT7 remek stabilitású tuningalaplap, igen borsos áron. Amennyiben tuningolni kívánod a frissen vásárolt Duron vagy Thunderbird processzorodat, és az ár nem elsődleges szempont, akkor ez a lap remek választás. Egy biztos: a gépedben nem kell majd matatnod a túlhajtás során. Ha csak stabil alaplap kell, vagy az ártényező fontos, nézz másfelé.

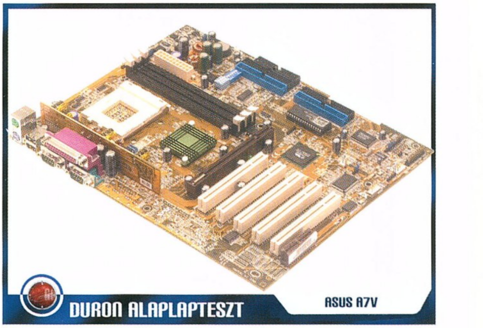
Abit KT7 RAID – Luxuslimuzin jacuzzival

Az Abit KT7 RAID a feljebb tárgyalt KT7-nek a hasonmása azzal a különbséggel, hogy kapott egy HighPoint HPT370 UDMA/100 RAID képes kontrollert, ezzel együtt további két IDE csatornát (plusz négy eszköz, összesen maximum nyolc a rendszerben). Méretre a KT7 RAID megegyezik a 'sima' kivitellel, illetve osztja annak egyéb tulajdonságait is. Többek között azt, hogy a CPU-foglalat alatti nyákrészből az égnek meredő hőérzékelő eszközt a felhasználónak magának kell a kívánt mértékig lehajlítania, különben be sem tudja helyezni a procit. Ez a megoldás a gyakorlott felhasználók esetében üdvözlendő, a gyakorlatlanabbaknak azonban gondot okozhat, mivel ők nem szívesen hajlítgatnak semmit egy vadonat új alaplapon – márpedig ehhez a művelethez bizony tisztességes erőkifejtés szükséges. Amivel viszont nem akadt gond a KT7-ek esetében, az a Globalwin FOP38-as hűtőjének a processzorra való felapplikálása, ugyanis az Abit mérnökei a megfelelő helyen kihagytak a sorból egy kondenzátort, hogy legyen elég hely a 'klipsz'-eknek. Felettébb üdvözítő, miután az ember fia már szívott ilyen témában egynémely más alaplappal.

Teljesítményét és tuningolhatóságát tekintve szinte hajszálra egyező módon teljesített a kistesó KT7-tel. A plusz RAID kontroller és IDE foglalatok nyomán az amúgy sem olcsó KT7 ára még feljebb megy, ezzel az összeállítás egyik legdrágább termékévé emelve az Abit KT7 RAID-et. Azoknak tudom ajánlani a gyakorlatban, akik az alap KT7 tulajdonságai és szolgáltatásai mellett igénylik azt, hogy gépükre négynél több IDE eszközt lehessen felaggatni (pl. 1 - rendszer vinyó/2 – adatvinyó/3 – mobil rackben csücsülő vinyó/4 – DVD-ROM/5 – CD-író/6 – ZIP Drive). Véleményem szerint a Guru olvasótáborának sok szüksége nincsen kifejezetten a RAID funkciókra, bár sohasem lehet tudni...

Amptron M805LR – A poraiból feltámadt

A teszt legkalandosabb alaplapjává az Amptron M805LR jelzésű, microATX formátumú terméke lett. Cégtől bekértük, kollégánk elhozta, beraktuk a gépbe, kábeleket rádugtuk, bekapcsoltuk – a nagy semmi. Nem arról volt szó, hogy nem volt POST képernyő, hanem az alaplap meg se moccant. Mindent újra átvizsgáltunk, újra bekapcsoltuk, még mindig semmi. Még egy pár percet gyötrődtünk, újra megnéztük az amúgy tisztességes kiállítású kézikönyvet – de képtelen voltunk rájönni, hogy mi lehet a gond. A terméket halottnak nyilvánítva cserét kértünk. Nemsokára megérkezett az új M805LR, amely beszerelés után ismét a fenti szimptómákat produkálta. Bepróbáltuk két másik tápegységgel is – hátha -, de semmi eredmény. Végül a CMOS memória kisütésekor vettük észre, hogy az idevágó jumper végig a Clear CMOS állapotban volt – ez állítólag alapbeállított minden Amptron alaplapon. Nem tudom, hogy ennek van-e bármilyen



gyakorlati haszna, viszont azt tudom, hogy a hátránya igencsak releváns. Mindegy, mi szívtunk vele, ti már ne tegyétek, ha ilyen alaplapot vesztek. Érdemes-e?

Az immáron meggyógyult, egészen apró méretűnek mondható alaplap egyébiránt 2 PCI/1 AGP/1 AMR és 2 DIMM foglalattal rendelkezik, emellett található a fedélzeten AC'97 szabványú audio codec is, illetve egy külön csatlakoztatható modulon – adják alapból a termékhez – egy 10/100-as Ethernet hálózati kártyácska is, mely bővítőrést nem, csak egy hátpanel rekeszt foglal el. Az M805LR olcsó kategóriás mivoltát meghazudtolóan szép, tiszta designnal rendelkezik, a north bridge-en levő hűtőborda mérete is impresszív. Negatívum viszont, hogy néhány kondenzátor túl közel került a processzor-foglalathoz ezzel megnehezítve bármely komolyabb hűtési megoldás alkalmazását ezen az alaplapon - más kérdés, hogy ezt a terméket egyáltalán nem a tuningolóknak találták ki. Ennek ellenére a stabilitása nagyon jó, és a Quake teszt során mért teljesítménye alapján a középmezőny tetejére jött be.

További pozitívum, hogy a termékhez alapból jár a driver CD-n a Corel Wordperfect Suite 8 programcsomag, melyből a jogtiszta Wordperfect fog leginkább bejönni a vásárlóknak, mint ténylegesen hasznos szoftver a mi 'játékos' szegmensünkben.

Annak ellenére, hogy az Amptron M805LR a tesztelt KT133 chipsetes alaplapok közül, mondhatni, messze a legolcsóbb, teljesítményét és szolgáltatásait tekintve viszont az egyik legszimpatikusabb megoldás. Azoknak nem tudnám csak jó szívvel ajánlani, akik komolyabb bővíthetőséget vagy

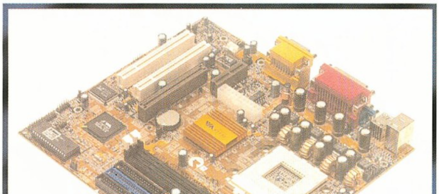
A teszttel kapcsolatban van néhány további tudnivaló, amelyet a figyelmetekbe ajánlunk:

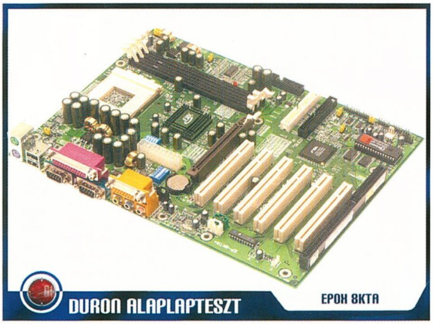
• A mostanában kapható AMD Duronok órajelszorzója gyárilag le van zárva, azaz alapállapotban nem lehet velük használni az adott alaplapok órajelszorzó-váltási szolgáltatását, de ezt az akadályt a grafitceruzás módszerrel viszonylag könnyen le lehet küzdeni. A módszer bővebb leírása megtalálható a CHIP Magazin szeptemberi számában. A mi 600-as(?) Duronunk közvetlenül az AMD-től érkezett, lock nélkül - ezért szerencsére nem kellett firkálnunk. Ez a „szabadosság" lehetett az oka, hogy az Abit KT7-ek alapból 500 MHz-esnek detektálták...

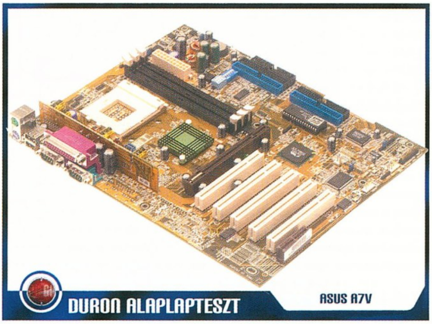
• A mérési eredményekről szólva annyit hozzá szeretnénk tenni a számszerű adatokhoz, hogy egy adott alaplaptípuson belül is lehet kisebbfajta eltérés két adott példány között (magyarul például két Asus A7V között), aminek számos gyakorlati oka lehet (a felhasznált komponensek kis mértékű eltérése, a kvarckristály hasításának eltérései stb.)

• Mint arról a múlt havi számban írtunk, internet-szerte pletykák terjedtek el, hogy a Socket-A foglalatba illő Duron és Thunderbird procik nagyon érzékenyek, a magjuk széle töredezik, és amúgy is könnyen beadják a kulcsot, ha túl sokszor vesszük ki és tesszük be a processzorfoglalatba.

Ezt a pletykát a saját tapasztalataink – a teszthez használt 600 MHz-es Duron – alapján csak cáfolni tudjuk. Valószínűleg el tudjátok képzelni, hogy min ment keresztül ez a proci a kilenc alaplap tesztelése során, amihez vegyétek hozzá azt a tényt is, hogy a Globalwin FOP38 hűtő rögzítő klipszének leszorító ereje egyszerűen brutális – csavarhúzó és komoly fizikai ráhatás kell mind a felrakásához, mind a levételéhez.







tuningolhatóságot várnak el új Duronos gépüktől – amúgy ha csak egy stabil és olcsó alaplap kell az AMD eme procijához, akkor ez az egyik legjárhatóbb út.

Asus A7V –
A meg nem értett zseni

Ahogyan az előzetes várakozásokhoz képest az Amptron alaplapja lett tesztünk pozitív meglepetése, úgy az Asus A7V-je a negatív – legalábbis számunkra. Lássuk, miért, de először a tények. Az A7V 5 PCI/1 AGP Pro/1 AMR és 3 DIMM bővítőhelyet tudhat a magáénak, viszont az Abit alaplapjaihoz hasonlóan hiányzik róla az audio codec. Található a lapon egy Promise gyártmányú UDMA/100 kontroller, melynek köszönhetően egyszerre akár 8 IDE eszköz is dolgozhat a gépünkben – amennyiben a tápegységünk bírja. Kivitelét tekintve az A7V kicsit nagyobbra sikeredett a többi versenyzőnél, de azért a szokásos miditorony házakba véleményünk szerint bele kell férnie.

Az alaplap egyik érdekessége, hogy a CPU-ba jutó feszültség szabályozásának ellátására hivatott alkatrészek egy része egy, az alaplapra merőlegesen álló mininyákra került fel. Ennek következményeként a processzor-foglalat körül rengeteg hely maradt, így méretesebb hűtő is könnyűszerrel feltehető a Duronra. Más kérdés viszont, hogy a tápcsatlakozó véleményünk szerint nem a legmegfelelőbb helyre került, és amúgy is elég nagy a zsúfoltság az alaplap tápcsati felőli részében. Az A7V-n hét darab USB port meghajtására van elméletben lehetőség: két port a szokásos ATX, három pedig egy kiegészítő panelen – adják a csomagban, néhány plusz jumper és az IDE és floppy kábelek társaságában – kapott helyet, míg további kettőnek csak a csatlakozója található meg az alaplapon. Mindegy, öt USB porttal egy ideig elleszünk. Az A7V-n található, az alaplap áramellátottságát jelezni hivatott LED már szinte mindegyik komolyabb gyártó alaplapjain megtalálható. A termékhez adott kézikönyv hozza a szokásos Asus formát, kisebbfajta remekmű.

Most pedig a tesztről magáról. Alapállapotban, túlhajtás nélkül az alaplap kifejezetten stabil és igen gyors – ha éppen sikerül beindítanunk a rendszert. Bizony. Bár besütöttük a legújabb, nem is túl régi keltezésű BIOS-t, az A7V meglehetősen furcsán viselkedett néhány szituációban – lehet, hogy épp a legújabb kód miatt? Kezdjük ott, hogy minden BIOS állítás és érték elmentése után általában kétszer kellett a bekapcsolás után resetelni a gépet, hogy egyáltalán életre keljen – úgy tűnt a gyors diagnosztika alapján, hogy rosszul olvassa ki a memóriamodulunk SPD-jének a tartalmát, így kénytelenek voltunk manuálisan közbeavatkozni a további megfelelő működés érdekében.

A tuningról. Az A7V bizony DIP switch-es, jumperes alaplap, ha komolyan vesszük a túlhajtást, ugyanis csak az ún. Jumper Mode-ban lehet változtatni az órajelszorzó értékét, ilyenkor azonban az órajelet és a processzorba jutó feszültséget is csak az alaplapon történő matatással lehet változtatni. A JumperFree nevű módban ez utóbbi két érték állítható BIOS-ból is – de nyilvánvalóan ez kevés az üdvösséghez, még kevesebb a komoly tuninghoz. Érdekes módon az alaplap-leírásában a Duron szorzójához rendelt értékek nem egyeztek az aktuális, elérendő órajellel – például a 700 MHz eléréséhez (azaz a 7.0-ás szorzóhoz) 8.0x értéket kellett volna beállítani. A mi 700-as próbálkozásunk 666 MHz-ben végződött érdekes módon, amikor is a proci belső FSB-a felment 220 MHz-re, pedig a DIP-eken beállított érték egyértelműen 100 MHz külső busz, azaz 200 MHz belső busz órajel volt. Néhány további szorzóérték esetében ismét ez a notórius 666 MHz jött elő – amelytől az Intel annyira fél ugyebár -, mások esetében a rendszer fel se bootolt. Több órán át őrlődtünk a témán, utánanéztünk az Interneten - de megoldást nem találtunk. Az Abit és az Epox alaplapja megmutatta, hogy tesztprocinkkal a 'szorzóváltás' lehetősége bizony elérhető, az A7V-ben azonban ezt sajnos képtelenek voltunk realizálni.

Mivel a neten sok embernek sikerült a fentebbi művelet sikeres végrehajtása, ezért fenntartjuk, hogy esetleg mi kaptunk nem 100 százalékos alaplapot, esetleg az új BIOS bugos – ami viszont szinte ugyanolyan súllyal esne latba, mintha maga az alaplap lenne rossz design szempontjából -, vagy éppen mi voltunk a sokévi átlagnál is bénábbak. Ami viszont szinte biztos, hogy az Asus lapja a tuningkategória másik két jeles képviselőjénél, az Abit KT7-nél és az Epox 8KTA+-nál feltétlenül érzékenyebb alaplap - talán az sem véletlen, hogy spéci BIOS-sütő program jár mellé.

Maradjunk a tényeknél. Az A7V 100 százalékos egészség esetén is megtartja azt a negatív attribútumát, hogy nagyon drága, ezért a fenti negatív tapasztalatoktól függetlenül azt tanácsoljuk, hogy aki jó tuning Socket-A-s alaplapra vágyik, az elsősorban az Epox

A TESZT SORÁN HASZNÁLT QUAKE 3 ARÉNA TELJESÍTMÉNYMÉRŐ TESZT RÉSZLETES LEÍRÁSA:

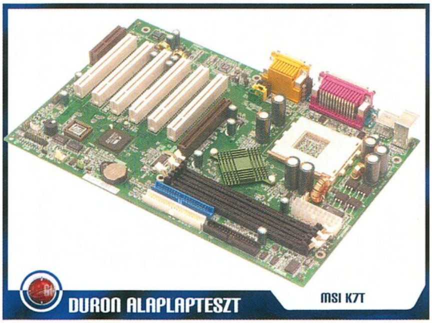
id Software's Quake 3 Arena full verzió, az 1.17-es point release-zel felpatch-elve demo001 futtatása timedemo módban Normal beállítás mellett.

Részletes beállítások:

System/Setup: Video Mode: 640x480, Color Depth: 16-bit, Fullscreen: On, Lighting: Lightmap, Geometric detail: Medium, Texture Detail: 3. fokozat a csúszkán, Texture Quality: 16-bit, Texture Filter: Bilinear

System/Game Options: Simple Items: Off, Marks On Walls: On, Ejecting Brass: On, Dynamic Lights: On, Identify Target: On, High Qulity Sky: On, Sync Every Frame: Off, Force Player Models: Off, Draw Team Overlay: Off

Konzolba írandó parancsok: /timedemo 1, /demo demo001



termékét keresse, másodsorban az Abit KT7-esét, sokkal jobban jár az árcédula tekintetében.

EPoX 8KTA+ - Dexter tényleg örülne neki

Előre elárulhatjuk, hogy az Amptron alaplapja mellett ez a termék volt a teszt másik pozitív meglepetése. Bár az Epox ismertebb és elismertebb márka, mint az Amptron, ám a hazai Abit/Asus/Gigabyte/Acorp dominanciájú alaplap-palettán méltatlanul háttérbe szorult, mint bizonyítja azt Socket-A-s alaplap-családjának kiemelt tagja, a 8KTA+ is. 1 AGP/6 PCI/1 ISA és 3 DIMM bővítőhelye teljes mértékben elegendő a konfiguráció jövőbeni továbbépítéséhez. A divatos alaplapi LED ezen a terméken is megtalálható, ahogy sajnos a nem túl jól sikerült tápcsatlakozó-elhelyezés is. Integrált audio codec egészíti ki a szolgáltatások palettáját, melyek jól dokumentált felsorolása megtalálható a termék kézikönyvében. A 8KTA+ volt az egyetlen a tesztelt alaplapok közül, melynek az AGP bővítőrésén találtunk egy pöcköt, mely a videokártya rögzítésére hivatott. Teljesen off topic, de az alaplapnak nagyon finom zselés szaloncukor illata volt.

Nem tuningolt állapotban a 8KTA+ stabilitása és gyorsasága megegyezett az Asus A7V-ével, mint ahogy az is rímelt, hogy az órajelszorzó csak DIP kapcsolók segítségével volt állítható – illetve a maximálisan adagolható Vcore feszültség 1,85 Volt. Amiben a két alaplap eltért ilyen téren, hogy az Epoxét sikerült könnyedén rábírni a 8,5 x 100 MHz-es működésre teljes körű stabilitás mellett.

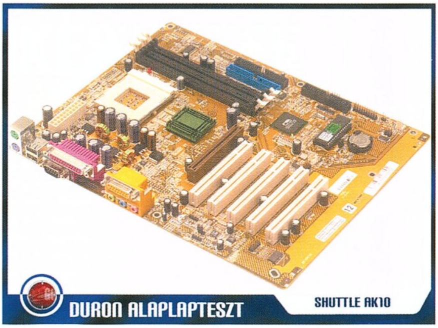
Sok egyebet nem tudunk elmondani erről az alaplapról, mivel nem akadt gondunk vele, illetve nem jár hozzá ilyen-olyan extra felszerelés. Amit viszont feltétlenül meg kell említenünk, hogy véleményünk szerint a tesztben szereplő alaplapok közül ez a legoptimálisabb Duron tuning-platform. Elfogadható ára melletti remek stabilitása, 'tuningolhatósága' és kezelhetősége predesztinálta erre a címre.

MSI K7T Pro – Stabilan futott még

A más néven MSI-6330-ként ismert K7T Pro a hazánkban nem túl nagy ismertségnek örvendő Micro-Star International terméke. A K7T Prón 6 PCI/1 AGP/1 CNR és 3 DIMM bővítőrés foglal helyet az AC'97 szabványú audio codec társaságában. Az alaplapon található egy négy LED-ből álló, diagnosztikai célokat szolgáló panel, melyhez külön referenciakártya jár, bár az alaplap amúgy is igen jó leírásában ez a funkció szintén dokumentálva van. Ami a 4 LED-en felül azonnal szembetűnik a lap kézbevételekor, az a hét darab hatalmas méretű kondenzátor, melyek bizony akadályoztak minket, miközben a hűtőt raktuk fel a processzorra.

Stabilitását tekintve nem volt semmi gond a K7T Próval – így a sokadik stabil alaplap után elmondható, hogy jó firma ez a VIA KT133 chipset -, teljesítményét tekintve azonban alulról tekintget a középmezőnyre, igaz, a különbség nem égbekiáltó. Az MSI ezt az alaplapot nagy valószínűséggel nem a hardcore túlhajtóknak találta ki, hiszen a VCore feszültség a legfrissebb BIOS-ban is csak 1,70 Voltig emelhető, illetve nincs lehetőségünk az órajelszorzó állítására.

A K7T Pro egyetlen valódi hibája a túl magas ára. Kategóriáját tekintve a stabil, megbízható, de nem tuningra kitalált Socket-A-s alaplapok szegmensébe tartozik, viszont szerencsétlenségére ebben



a csárdában már van egy jobb képességű, és alacsonyabb 'bérért' muzsikáló dudás, a Soltek SL-75KV-je.

Érdekességként még megjegyzendő, hogy az MSI gyárt egy komolyabb kivitelt is, K7T Master néven, melyen az Ultra160 SCSI vezérlő mellett még két IEEE-1394 FireWire port is található. Az árába jobb, ha bele sem gondolunk...

Shuttle AK10 – A kísérleti nyúl jól szaladt

A Shuttle Socket-A-s megoldása, az AK10 úgy érkezett meg szerkesztőségünkbe a disztribútortól, hogy az gyári bemutató példány, és nem kiskereskedelmi csatornába szánt darab, olyanból ugyanis még nincsen nekik raktáron. Ezt az állítást az a tény is alátámasztja, hogy a gyártó honlapjáról még semmiféle – még original release sem – BIOS sem tölthető le a termékhez (természetesen a miénkbe azért volt valami sütve gyárilag...). Nem tudjuk, hogy a mihozzánk eljutott darab a végső fizikális designt tükrözte-e vagy sem, mindenesetre a mi AK10-ünk alján a gyártó hagyott egy két centis teljesen üres nyákrészt (amolyan AOpen AK33 módra – esetleg a lehagyott ISA slot helye?), ezzel lényegében feleslegesen megnövelte a lap méretét. Könnyen elképzelhető azonban, hogy a végső kivitel mentes lesz ettől a szépséghibától.

Az AK10 5 PCI/1 AGP és 3 DIMM bővítőrést tudhat a magáénak az integrált audio codecen felül, semmi ISA, CNR vagy AMR „sallang". Van viszont az áramellátottság állapotát tükrözni hivatott power LED. A Shuttle alaplaphoz járó leírás kifejezetten igényes kivitelű, bizony nem bétás állapotú papírhalmaz.

Az AK10 nem túlhajtott állapotában igen jól abszolválta a Quake 3 Aréna tesztet, a középmezőny teteje felé végzett bétás volta ellenére, és a stabilitását tekintve sem akadt gondunk vele. Azt azonban nem mondhatnánk, hogy a mérnökök tuningolásra teremtették ezt az alaplapot, hisz semmilyen módon sem tudjuk megváltoztatni az órajelszorzó értékét.

Mivel a Shuttle AK10sem kiskereskedelmi, sem nagykereskedelmi csatornában nem kapható még, ezért a szállító cég árat nem tudott mellékelni hozzá, így nehéz meghatározni a termék ár/teljesítmény arányát – ennek okán ajánlani is nehéz. Ha kedvező áron hozzá tud majd jutni valaki, aki nem helyezi előtérbe a tuningot, nosza, vegye meg.

Soltek SL-75KV – A régi ismerős

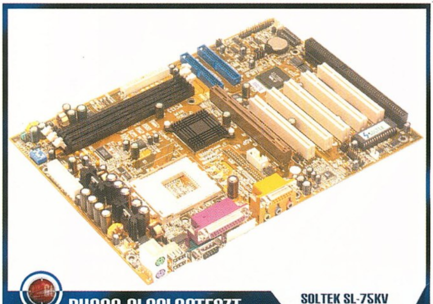
A Guru állandó olvasói tudják, hogy a címben szereplő alaplap már az előző szám Duron-tesztje során múlhatatlan érdemeket szerzett. Már akkor is igen meg voltunk vele elégedve, a helyzet a mostani újra-teszt során sem változott, sőt...

Az SL-75KV 5 PCI/1 AGP Pro/1 ISA és 3 DIMM bővíthetőséggel rendelkezik, emellett rendelkezik a már szinte szokásosnak tekinthető alaplapi Power LED-del és integrált AC'97 audió codeckel. A múlt havi processzorteszt során is többek között azért kedveltük meg, mert a processzorfoglalat körül elegendő helye van a kéznek, hogy le- és fölapplikája a hűtőt a CPU-ra. A north bridge-en található fekete színű chipset-hűtőborda viszonylag egyedinek tekinthető.

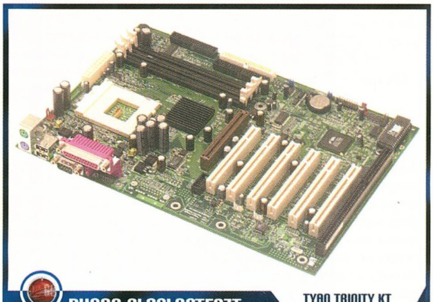
Ami kevésbé tetszett – ám ez minden Soltek alaplapra jellemző -, hogy a kézikönyv jó pár alaplap leírását tartalmazza, azaz egy-egy fajtát csak igen szűkösen tud tárgyalni. Ami azonban kárpótolhat minket a gyengébb kivitelű gépkönyvért, az a Quake 3 Arénában elért első helyezés. Alapállapotban, azaz tuning nélkül ez a termék bizonyult a

A tesztben szereplő alaplapokhoz a cikk írásának időpontjában rendelkezésre álló legfrissebb BIOS image fájl elnevezése és letöltési pozíciója (ahol sikerült kideríteni):

Abit KT7: Kt7_ul.bin
ftp://ftp.abit.com.tw/pub/bios/kt7/kt7ul.exe
Abit KT7 RAID: Kt7_ul.bin -
ftp://ftp.abit.com.tw/pub/bios/kt7/kt7ul.exe
Amptron M805LR: 2k0908w.BIN
Asus A7V: a7v1004c.awd –
ftp://ftp.asus.com/pub/ASUS/mb/socka/kt133/a7v/a7v1004c.zip
Vigyázat, spéci BIOS süt? progi kell hozzá!
EpoX 8KTA+: 8kta0926.bin
MSI K7T Pro: W6330vms.160
http://download.msi.com.tw/bios/mainboard/6xxx/6330/w6330v16.exe
Shuttle AK10: béta állapotban a termék, nincs hivatalos BIOS hozzá
Soltek SL-75KV: 75kv-q3.bin
http://www.soltek.com.tw/downloads/bios/75kv-q3.bin
Tyan Trinity KT: 2390v106.bin
ftp://ftp.tyan.com/bios/trinity/S2390/2390v106.zip



DURON ALAPLAPTESZT — SOLTEK SL-75KV



DURON ALAPLAPTESZT — TYAN TRINITY KT

leggyorsabbnak, lenyomva Abitot, Asust és minden egyéb márkát. Gratulálunk, Soltek! A stabilitás szintén elsőrangú volt, ezzel kapcsolatban további kommentár nem szükséges.

Mivel ez a modell nem ismeri az órajel-szorzó állításának a lehetőségét, ezért nem tekinthetjük komoly versenyzőnek a tuning terén, ám ezt a hiányosságot a Soltek azóta orvosolta az SL-75KV+ alaplapjával.

A Soltek SL-75KV ára barátinak mondható a jelenlegi piaci viszonyok közepette. Ha ehhez hozzávesszük remek stabilitását és gyorsaságát, akkor ideális Duron alaplapot kapunk az átlagos felhasználók igényeihez és pénztárcájához igazítva.

Tyan Trinity KT – Ritkaság aranyárban

A Tyan ismét olyan márka, amelynek hazai ismertsége igen alacsony. Aki mégis tud valamit róluk, az leginkább a cégszerverekben használatos alaplapjairól hallott. Valóban, a Tyan presztízsmárkának számít, amolyan Intel szinten – ez meg is látszik a termékeik árán, nem volt ez másképp a nálunk járt Trinity KT – S2390 jelzésű – alaplap esetében sem.

A Trinity KT 6 PCI/1 AGP/1 ISA és 3 DIMM bővítőréssel rendelkezik, illetve nagyon magas kondenzátorokkal, amelyek természetesen útban voltak a CPU-hűtő felrakásakor. Pozitívum viszont a tápcsatlakozó elhelyezése a lapon, mondhatni ott van, ahol lennie kell, a nyák szélén, közel a tápegységhez. Kevésbé örültünk, amikor a CPU hűtőt árammal kiszolgálni hivatott három tüskés csatlakozó teljes mértékben halott volt, és csak az alaplap átellenes oldalán található tüskékre tudtuk rádugni az időközben – a FOP38-énál hosszabb kábel okán – játékba cserélt Globalwin FOP32 hűtőt. Valószínű azonban, hogy ez a hiba csak a mi példányunkat sújtotta, egyszóval nem lehet felróni hiányosságként a Trinity KT rováslistájára. A Tyan alaplapja másodmagával produkálta a mezőnyből a fekete chipset hűtőbordát, némiképp deviáns módon a többiektől. Ugyancsak rendhagyó, hogy a két 9 tűs soros port közül az egyik a szokásos helyen, az ATX hátpanelen található, míg a másiknak csak egy csatlakozója található meg az alaplapon, amolyan AT-s módra. USB forever? Ugyancsak meglepő volt látni az egyedi, egész képernyőt betöltő Tyanos BIOS bejelentkező képernyőt – amely eleinte cool dolognak tűnik, később azonban idegesítővé válik, mivel folyton át kell lépkedni rajta egy gomb lenyomásával. Nem elképzelhetetlen, hogy ki lehet kapcsolni ezt az opciót, de a mi figyelmünket mindenesetre elkerülte a lehetősége, ha egyáltalán létezik.

A kielégítő minőségű kézikönyvet általános driver CD kíséri, melyen szinte az összes gyártásban levő Tyan lap meghajtói megtalálhatók – ez kicsit olcsó feelinget áraszt. A termék stabilitásával nem volt gond, viszont mivel nem ismeri az órajelszorzó változtatásának lehetőségét, ezért tuningra nem tudjuk ajánlani. Alapban vett teljesítményét tekintve csak a középmezőnyben végez, és ezzel felkerült az i-re a pont a verdikt szempontjából.

Az alaplap teszthez használt további alkatrészek:
Senorg miditorony ATX ház, Meridian CWT-235ATX 235 W-os tápegységgel
AMD Duron 600 MHz Socket-A processzor
Globalwin FOP32 és FOP38 hűtők
128 MB Hyundai PC100 CAS3 memóriamodul
Leadtek Winfast GeForce 2 GTS 32 MB videokártya
Quantum lct15 15 GB IDE HDD
Quantum EX 6,4 GB IDE HDD
Pioneer 16x IDE DVD-ROM
Turtle Beach Santa Cruz hangkártya
ViewSonic PT795 monitor
A tesztelés során Windows 98 SE operációs rendszert használtunk.

Azon felül, hogy nagyon gizda Tyan alaplappal szerelt gépet használni, semmi kézzelfogható előnye nincsen például a sokkal olcsóbb és némileg gyorsabb Soltek SL-75KV-vel szemben. Csak akkor vedd meg, ha valami kifejezetten egyedire vágysz.

FINAL COUNTDOWN

Végére értünk a kilenc Socket-A foglalatos, VIA KT133 chipsettel szerelt alaplap tesztjének, már csak a konklúziók levonása van hátra.

Általánosságban azt tudjuk elmondani, hogy a ľátottak alapján a legtöbb gyártó kifejezetten stabil megoldásokat hozott ki a KT133 alaplapi chipsetre épülően, a Socket-A platform kiforrott architektúrának tekinthető – érdemes ezt az útját választani a gépépítésnek, frissítésnek. Az érem másik oldala azonban már nem olyan fényes. Bár a Duron és Thunderbird processzorok teljesítményükhöz mérten olcsók – duplán igaz ez a Duronokra -, a Socket-A-s alaplapok ára egyelőre indokolatlanul magas. Bár az idő múlása vélhetően kellő mértékben erodálná az árakat, ám nem most – év végén. Ahogy az ajándékozós ünnep közeledik, úgy megy fel a számítástechnikai termékek ára, azaz amit megnyerünk a Socket-A-s lapok esetében a vámon, azt el is veszítjük azonnal a révén. Ennek tükrében a legokosabb vásárlói magatartás a kivárás lenne jövő év februárjáig, ám mint azt tudjuk, a gamer nem várakozós fajta, ezért következzenek ajánlásaink, mely alaplapokat tartjuk megvásárlásra érdemesnek (ismét csak nevük ABC sorrendjében): Abit KT7, Amptron M805LR, Epox 8KTA+, Soltek SL-75KV. Az Abitot és az Epoxot tuningra, a Solteket általános otthoni, míg az Amptront irodai felhasználásra javasoljuk.

tig feat. shoebaron

Gyártó	Modell	Quake3*	Forgalmazó	Tel	Ár (bruttó kisker)
Abit	KT7	63.6, 67.2	Mycom	204-5444	51,200
Abit	KT7 Raid	63.1, 67.1	Mycom	204-5444	57,500
Amptron	M805LR	67.1, 67.6	Lake1000	431-8730	35,600
Asus	A7V	69.1, 69.1	Macroda	214-2392	54,000
Epox	8KTA+	69.1, 69.3	Herta	322-2232	48,600
Shuttle	AK10	66.6, 66.6	Juventus-Team	469-5847	50,000
MSI	K7T Pro	62.4, 65.4	Kelly-Tech	350-1246	49,300
Soltek	SL-75KV	65.1, 70.5	Kelly-Tech	350-1246	45,600
Tyan	Trinity KT	65.1, 65.1	CHS	451-3500	53,900

*optimalizált BIOS beállítás/tweakelt BIOS beállítás

INTEGRÁLT LAPKAKÉSZLETEK

BEVEZETÉS – SÖTÉTSÉGBŐL A FÉNYBE

Integrált lapkakészletek... A meghatározásról általában alacsony árfekvésű, kizárólag behatárolt anyagi lehetőségekkel rendelkező, vagy üzleti felhasználók által vásárolt alaplapok jutnak még az olyan jól informált Olvasóközönség eszébe is, mint amilyen a PC Gurué. A valóság persze, mint mindig, most is sokkal árnyaltabb képet mutat: miközben az Nvidia GTS2 Ultra, vagyis egy egyszerű 3D gyorsító ára sokszor az 500 (!) dollárt is eléri, addig a következőekben bemutatandó chipsetek némelyikére épülő alaplapok nem kerülnek többe 90 dollárnál, s ez az összeg a videovezérlőn túl már gyakorta tartalmazza az audio, a hálózati csatoló és a modem árát is (elgondolkoztató ár/teljesítmény aránypárok felállítására nyílik lehetőség, nemde?). Persze az integrált megoldásokkal szembeni leggyakoribb vád is éppen ehhez a gazdag funkcionalitáshoz kapcsolódik, miszerint eme szolgáltatások olyannyira igénybe veszik a rendszer erőforrásait, hogy az lényegében képtelen a fejlett multimédiás számítógépektől elvárható teljesítményszintet nyújtani. Nos, lehetséges, hogy a fenti kijelentés néhány éve még megállta a helyét, de mint azt a SIS 630S, a VIA ProSavage PM133 és Ali TNT2, de még inkább az Aladdin 7 és a ATI S1-370TL példáján láthatjuk majd, napjaink integrált lapkakészletei már a 3D gyorsítás terén is képesek kielégítő teljesítményt nyújtani, ráadásul mindezt a fent említett széleskörű funkcionalitás fenntartása mellett. Eme kétrészesre tervezett bemutató első részében a mindezt lehetővé tevő chipsetekkel ismerkedünk majd meg, míg a második részben a tényleges végtermékeket, vagyis a különböző alaplapokat tesszük majd intenzív vizsgálódás tárgyává.

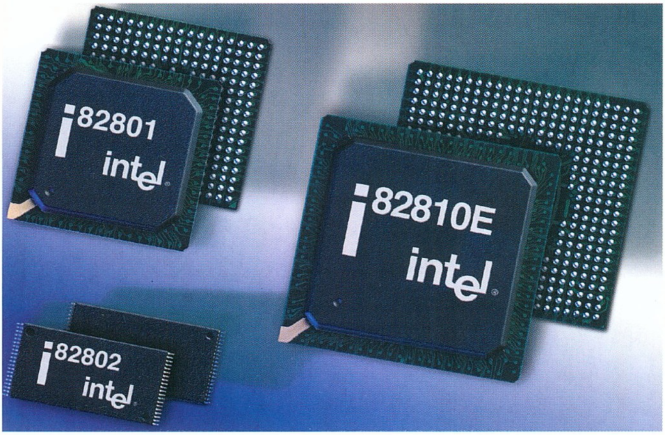
INTEL I810(E) ÉS 815

Az Intel 810 lapkakészlet nem igazán a legszerencsésebb körülmények között kezdte meg evilági pályafutását, hiszen az i820 chipset első csúfos kudarca után váratlanul rá hárult a feladat, hogy a "javított" Camino visszatértéig az akkoriban még újdonságnak számító Pentium III első számú platformjául szolgáljon. A kifejezetten a low-end szegmensbe szánt szegény i810 persze nem volt képes megbirkózni az erejét messze meghaladó kihívással, s a végeredmény mindenki előtt közismert: a tajvani VIA az Apollo Pro133(A) lapkakészletével sikerrel nyomult be a bizonytalankodó Intel által kellőképen le nem fedett piacra. Tény, hogy Pentium III-mal, vagy (ne adj Isten!) Coppermine-nal párosítva az i810 finoman szólva is nem a legideálisabb megoldás, mivel az integrált 3D lassító sikeresen fogja vissza a processzor amúgy nem lebecsülendő teljesítményét, ráadásul AGP csatlakozó hiányában fejlesztésre sincs lehetőségünk a videovezérlő terén. Azonban az i810 igenis megfelelő kiegészítésül szolgálhat az olcsó Celeron CPU-khoz, amennyiben a cél nem annyira a minél magasabb grafikus teljesítmény elérése, hanem inkább üzleti alkalmazások megbízható futtatása. Az i810-nek az általa nyújtott szolgáltatások terén sincs igazán szégyenkeznivalója, hiszen az ICH-nak (I/O Controller Hubnak) hála, mind az AC97 alapú szoftveres audió, mind az ATA66 és USB támogatás biztosított. Külön említést érdemel, hogy az i810 a Via Apollo Pro133(A)-hoz hasonlóan CPU/RAM viszonylatban képes az aszinkron működésre, vagyis bármilyen (PC66, 100, 133) SDRAM modult párosíthatunk bármilyen Intel processzorral. Az i810 további életképességét egyébként az is világosan jelzi, hogy módosított, E típusjelű változata még az Intel 2001 végére vonatkozó terveiben is feltűnik. Az E verzió legnagyobb újdonsága egyébként főleg a 4x AGP támogatásban rejlik, bár mivel az AGP csatlakozó továbbra is távollétével tüntet, erősen kérdéses, hogy ez bárminemű befolyással bírna az integrált videovezérlő kritikán aluli 3D-s teljesítményére.

Az i820-szal és i810-zel kapcsolatos történéseken okulva az Intel másodszorra jóval felhasználóbarátabb lapkakészlet kifejlesztésére szánta el magát, s az elődöktől eltérően a végtermék ezúttal ténylegesen is beváltotta az előzetes várakozásokat. A fenti chipsetek közötti átmenetként is értékelhető i815 Solano mondhatni több is, kevesebb is, mint a korábbi modellek: az i820 esetében feltűnt RDRAM támogatás elmaradt ugyan (az Intel, nagyon helyesen, a lényegesen olcsóbb SDRAM-ot favorizálta), viszont az i810-hez képest az architektúra végre kiegészült egy addicionális 4x AGP csatlakozóval is. Ez utóbbira egyébként komoly szükség is van, hiszen az i815 integrált videovezérlője - mintegy folytatva az i740 és az i810 hagyományait - továbbra sem pályázhat az iparági Nr. 1 ATI Radeon helyére, sőt a fejlesztők helyében engem még a hároméves Riva128 láttán is rettegés töltene el. A Solano megtartotta viszont az Intel lapkakészleteit újabban jellemző, akár sikeresnek is mondható, hub-alapú felépítést, sőt az ICH2 révén immár akár 4 USB port és az ATA100-as vezérlők kezelése sem okoz gondot számára. Az Intel reményei szerint az i815 visszaszerezheti számára a chipsetek terén az ez évben elvesztett iparági elsőséget, a kérdés mindössze az, hogy mit szól mindehhez a lehetőségeket mindeddig nagyon ügyesen megragadó VIA?

VIA PROSAVAGE PM133 ÉS KX133

Nos, az utóbbi hónapokban már a lapkakészletek piacának több mint 50 százalékát ellenőrző VIA-nak megvan a maga válasza a Solano jelentette fenyegetésre. Az i815 ellenfeléül szánt chipset a hangzatos ProSavage PM133 névre hallgat, s szerény véleményem szerint, mint ahogy a sokak által megvetően lenézett Apollo Pro133(A)-nak is sikerült a Camino felé kerekednie, ugyanúgy a VIA új lapkakészlete is kellemetlen pillanatokat fog okozni az i815-nek. S hogy mire is alapozom fenti kijelentésemet? Amennyiben bárki is egy pillantásnál többet szán a PM133 technikai specifikációira, valószínűleg azonnal feltűnik neki, hogy a chipset videovezérlőül egy, az integrált megoldások többségéhez képest szokatlanul erőteljes 3D gyorsítót használ hibrid Savage4/2000 megoldás formájában. Ennek megfelelően a



PM133 alapú konfigurációk bizony már teljesítmény szempontjából is elérik a "teljes értékű" Nvidia TNT2-vel szerelt PC-k szintjét, képminőség szempontjából pedig lényegében egyenértékűek napjaink legjobb grafikus kártyáival. Ha mindehhez még hozzávesszük, hogy a PM133 értelemszerűen támogatja az S3 forradalmian új hardveres textúratömörítési eljárását, az S3TC-t is, stílusosan akár úgy is fogalmazhatunk, hogy 3D gyorsítás terén a VIA lapkakészlete atomjaira dezintegrálja a konkurens Intel Solanót. Az e téren meglévő nyilvánvaló fölényén túl a PM133 funkcionalitás terén is kész felvenni a harcot az i815-tel, hiszen a 4 USB port és az ATA66(100) támogatás ugyanúgy sajátja, mint vetélytársának, sőt, mindez még 10/100 BaseT Ethernetvezérlővel, AC97 audióval

és MC97 modemmel is kiegészülhet, amennyiben az alaplapgyártók veszik maguknak a fáradtságot eme opciók implementációjára. Megjegyzendő, hogy a PM133-nak az AMD Duronokhoz/Thundebirdökhöz szánt változata is létezik: a KX133 lapkakészlet a 200 MHz-es FSB támogatáson, az EV6 buszrendszeren és a SocketA foglalaton túl lényegében mindenben megegyezik az Intel processzorokhoz szánt verzióval.

SIS 630(S)

Az Intel és a VIA között dúló, egyre elkeseredettebb iparági háborúság fényében az integrált megoldásait évek óta töretlen lelkesedéssel fejlesztgető SIS meglehetősen kevés nyilvánosságot kapott – méltatlanul. Pedig ez a kicsiny tajvani cég hihetetlen erőfeszítéseket tesz a versenyben maradásért: legutóbb pl. önálló gyártókapacitás létesítésébe kezdett, s habár pénzügyileg csaknem teljesen belerokkant a vállalkozásba, a végeredmény olyan üzem lett, ahol a SIS senkitől sem zavartatva, a legkorszerűbb 0,18 mikronos technológiával állíthatja elő saját termékeit. A távol-keleti vállalat szerencséjére a piac meglehetősen kedvezően fogadta legutóbbi gyártmányát, a SIS 630 chipsetet, s ez lehetőséget nyújtott arra, hogy előálljon annak továbbfejlesztett változatával, a 630S-sel. A két lapkakészlet közötti különbségek elsősorban az utóbbi javára megnövelt teljesítményben és kibővített funkcionalitásban rejlenek. Ezek közül is elsőként említendő a 2x sebességűről 4x sebességű AGP támogatásra való váltás, amelyet az eredetileg is 128-bites videovezérlő továbbfejlesztése hatékonyan egészít ki. Hihetetlennek tűnik, ám még igaz: a Matrox G400 sorozata mellett egyedül a SIS integrált megoldása rendelkezik a hardveresen is támogatott environmental bump-mapping képességével, e mellett a DVD lejátszás támogatása és a kifejezetten 3D virtuális szemüvegekhez szánt külön csatlakozó szinte már csak hab a tortán. A 630S által audio terén nyújtott szolgáltatások, ha lehet, még nagyobb meglepetéssel szolgálnak, ti. a 6 (!) csatornás hang és a 3D pozícionálás éppúgy szerepel köztük, mint az A3D és EAX API-kkal való együttműködés. További funkcióiban a SIS új chipsete az i815 és AP133A által lefektetett utat követi: a két USB vezérlő (4 port), az aszinkron CPU/RAM buszfrekvencia és az ATA100 támogatás itt is ugyanúgy megtalálhatóak, mint a vetélytársaknál. Amiben viszont a 630S igencsak eltér a konkurenciától, az a maximálisan felhasználható memória mennyisége, mivel a SIS lapkakészlete akár 3 GB-nyi (!) SDRAM kezelésére is képes, sőt, lehetőség nyílik 10/100-as hálózati csatoló és modem használatára is. Talán ennyiből is kitűnik, hogy a 630S korántsem képvisel olyasfajta alacsony technológiai színvonalat, amelyet egyes "jól értesült" elemzők hajlamosak tulajdonítani neki, sőt, számos vonatkozásban akár követendő például is szolgáltathat az iparág számára.

ALI TNT2 ÉS ALADDIN 7

Köszönhetően az erősen Nvidia-párti játékostársadalomnak az utóbbi időben valószínűleg az Ali TNT2 a legtöbb figyelemre méltatott integrált megoldás. A világ tíz legnagyobb számítástechnikai cége közé tartozó Acer tulajdonában lévő Alinak ennek megfelelően igencsak magas szintű előzetes elvárásoknak kellett megfelelnie, ám úgy tűnik, a tajvani vállalat sikerrel vette az akadályt. Mivel az Ali TNT2 az integrált chipsetek esetében megszokottól teljesen eltérő vásárlóközönséget céloz meg, s a lapkakészlet sikere elsősorban a grafikus teljesítményen múlik, a termék tulajdonságai mindenben megegyeznek az eredeti Nvidia videovezérlőével – egyetlen kivétellel. Sajnos ez éppen a teljesítményt döntően befolyásoló memóriabusz, ahol is az eredeti TNT2 128-bites interfészt használ, míg az Ali-féle változat csak 64-bitest. Újdonság viszont, hogy az Nvidia megoldásától eltérően az Ali TNT2 képes ún. SMA (Shared Memory Architecture – Megosztott Memória Architektúra) módban is üzemelni, vagyis a lokális frame buffer helyett a rendszermemóriát használni a grafikus adatok tárolására, ám ez a lényegesen kisebb sávszélesség miatt jelenleg még nem igazán életképes megoldás. A videovezérlőn túl az Ali TNT2 egyébként meglehetősen átlagos funkcionalitással bír, vagyis a már megszokott 4 USB port, szoftveres audio és modem, valamint az UltraDMA támogatás is feltűnik benne, amely utóbbi azonban a vetélytársaktól eltérően sajnos nem felel meg a legújabb ATA100-as szabványnak.

Meglepő módon a TNT2 alapú chipseten túl az Ali egy másik titkos csodafegyverrel is rendelkezik, ez pedig nem más, mint a Super 7 környezetbe szánt Aladdin 7. Nem tévedés, a fenti lapkakészletet valóban az AMD K6-x sorozatú processzoraival, pontosabban fogalmazva a K6-3-mal való együttműködésre tervezték. Habár az Aladdin 7 természetesen képes kooperálni a K6-2-vel, sőt a "régi" K6-tal is, valójában csak a K6-3-mal nyújt igazán magas

teljesítményt, ti. a tajvani fejlesztőmérnökök nagyvonalú gesztussal megspórolták a chipset másodszintű gyorsítótár-támogatását. Ez a K6-3 esetében, amely ugye 256 KB-nyi on-die cache-t tartalmaz, talán nem is lenne olyan nagy baj, ám a kerek 0 KB-os gyorsítótárral ellátott K6 és K6-2 bizony alaposan megszenvedi a fenti változtatást. Ez azért is fájó, mert az Ali chipsete egyébiránt döbbenetes teljesítménytartalékokkal rendelkezik, amit főleg a különleges kétcsatornás memóriabusznak köszönhet. Ez a fajta dual-channel RAM technológia ez ideig csupán az RDRAM alapú i820 révén volt elérhető, ám az Aladdin 7 még erre is rátesz egy lapáttal, hiszen memória-sávszélessége több mint 2,1 GB/sec, szemben a Camino 1,6 GB/sec értékével. A távol-keleti vállalat lapkakészlete ráadásul még ezen a hihetetlen teljesítményszinten is megelégszik az olcsó PC133 SDRAM-mal, szemben az i820-hoz szükséges, még mindig méregdrága RDRAM-mal. És az Aladdin 7 szolgáltatta meglepetéseknek még mindig nincs vége, hiszen csak most esik majd szó a chipset lelkéről, a grafikus alrendszerről! A videovezérlő ugyanis nem más, mint egy, az Art-X által tervezett, geometriai gyorsítást is tartalmazó egység, amelynek igényességéről csak annyit, hogy továbbfejlesztetett változata a Microsoft X-Box kőkemény vetélytársául szánt Nintendo Dolphinban lesz majd megtalálható. Az Ali TNT2-höz hasonlóan ez a chipset is SMA technológiát használ a lokális frame buffer helyett, ám a megnövelt sávszélességnek köszönhetően (a 2,1 GB/sec 8x AGP-nek megfelelő adatátviteli sebesség!) ezúttal valószínűleg nem lépnek majd fel különböző teljesítménybeli gondok.

ATI S1-370TL

Hónapok óta keringenek már hírek az ATI új, integrált alaplapi chipsetéről, ám azon túl, hogy az a kanadai cég által időközben felvásárolt Art-X technológiájára fog épülni, semmi biztosat nem lehetett tudni. Legalábbis mostanáig, mert október 3-i bejelentésében az ATI végre fellebbentette a fátylat a lapkakészlettel kapcsolatos részletekről. A sokatmondó S1-370TL névre hallgató chipset a jelenlegi leggyorsabb integrált megoldás címére pályázik, ráadásul minden esélye is megvan ennek elérésére, hiszen a konkurensek közül elsőként tartalmaz geometriai gyorsítást. A T&L egység még a GTS2 Ultrák megjelenésének fényében is respektálandó teljesítményre képes: a 12,5 millió poligon/másodperc átviteli kapacitás, az órajel-ciklusonkénti négy pixel, és a több mint 330 millió textúrázott pixel/másodperc renderelési képesség igazán nem mondható kevésnek. Az architektúra nagyfokú flexibilitásáról tanúbizonyságot téve a memóriainterfész egyaránt lehet 64 és 128-bites, így különböző piaci szegmensekbe szánt alaplapok előállítása válik lehetővé. Számomra a legmeglepőbbnek mégis az S1-370TL virtuális 8x AGP támogatása (!) bizonyult (ld. még Aladdin 7), ami által az ATI ismételten alaposan rácáfolt azokra a véleményekre, amelyek szerint az iparági újdonságok implementációjában az Nvidia lenne a leggyorsabb. A kiváló 32-bites megjelenítés és a hardveresen támogatott DVD-lejátszás pedig a Rage128 sorozat óta olyannyira természetes a kanadai cég termékei esetében, hogy szinte már fel sem tűnik (persze hiányuk esetén egészen más volna a helyzet). Az S1-370TL-re épülő alaplapokkal a fent említett bejelentés szerint elsőként a TriGem jelentkezik majd, remélhetőleg minél hamarabb, mert a PC Guru hardvercsapata máris nagyfokú türelmetlenséggel várja érkezését.

Folytatás a jövő hónapban, addig is műveljétek rendületlenül magatokat az integrált lapkakészletek témájában.

Joshua

ÚJ CD-GYÁR MAGYARORSZÁGON!

CD-ROM

CD-AUDIO

CD-VIDEO

GYÁRTÁS AKÁR 36 ÓRÁN BELÜL

UTÁNGYÁRTÁS AKÁR 12 ÓRÁN BELÜL!

CD 100 DARABTÓL IS!

KAZETTAGYÁRTÁS TOVÁBBRA IS TÖKÉLETES MINŐSÉGBEN!

MC&CD KFT.
Budaörs,
Baross u. 77.
Telefon/fax:
(23)416-007
E-mail:
mccd@mccd.hu

A görbe út – NURBS

Sziasztok! Ebben a hónapban az első téma az e-mailekkel kapcsolatos. Csordogálnak rendesen, igyekszem is válaszolgatni, de sajna ez nem megy mindig. Ha valakinek megválaszolatlan maradt a kérdése, az küldje el nyugodtan újra; különösen vonatkozik ez Bloodangelre, akinek már a mail címét is sikerült elkavarnom :(. Ugyanakkor arra is megkérnélek titeket, hogy tényleg próbáljatok utánanézni, hátha az igényelt információ valamelyik cikkben megtalálható. Továbbá szívesen venném ötleteket a rovat tartalmára vonatkozóan is; van már néhány ilyen levél, de mivel ezek a cikkek végül is nektek készülnek, szívesebben írnék a jövőben az általatok kért témákról.

A másik megjegyeznivalóm az, hogy elkezdtem Mayázni. Ez részben rajtam kívülálló okokból történt (a munkahelyemen átállunk erre a progira), mindenesetre nem áll szándékomban a Maxet elhanyagolni. Ellenben, ha van rá igény, akkor lehet szó Mayás cikkekről is.

A NURBS modellezés az a témakör, amely tulajdonképpen kimaradt az eddigi Maxes cikkekből (az animáció, mint olyan mellett ;). A rövidítés a Non-Uniform Rational B-Spline szavakat takarja, ez a modellezéshez használt görbék matematikai definíciója. Mielőtt bárki is megijedne, ehhez a matematikához nem kell érteni – bizonyos alapvető ismeretekre azonban szükség lesz.

Először is, a NURBS alapelemei a curve-ök, azaz a görbék. Ezeket matematikai függvények írják le, melyek szerkesztésére a kontrolpontok (Control Vertex, továbbiakban CV) manipulációja szolgál. A függvények ezekből a pontokból generálják a görbéket, melyek tehát parametrikus felépítésűek.

A NURBS felületeket ilyen görbék egymásra merőleges csoportjai alkotják. A görbék egy dimenzióval, azaz egyetlen irányított U értékkel rendelkeznek; a felületeken ehhez jön a másik, erre merőleges V irány is. Ezzel szabják meg a felület normálvektorának irányát is. Az egyezés a textúrák UV koordinátarendszerével nem véletlen, ugyanis minden NURBS felület az őt generáló görbékből nyer saját UV koordinátákat a textúrázáshoz. Az UV felépítés másik következménye, hogy az egyes sorokat / oszlopokat alkotó görbéken belül a CV-k száma megegyezik; azaz a NURBS felületek mindig négyszög alakúak. Ez nagyon fontos a modellezés szempontjából, később még visszatérek rá.

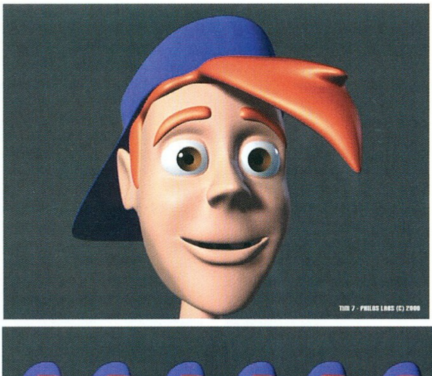
A parametrikus felépítés miatt a NURBS felületek mindig végtelen simaságúnak és folytonosságúnak számítanak, ezért tartják évtizedek óta a professzionális 3D-s grafika első számú geometriáinak. NURBS felületeket használnak az ipari tervezésben, azaz szinte minden mai jármű, használati tárgy és hasonlók létrehozásához (bizonyos gépek közvetlenül is vezérelhetők az Alias Studio nevű szoftverrel). A 3D-s animáció szempontjából a fő előnyük az, hogy kevés CV-ből lehet felépíteni őket (általában), és emiatt a manipulációjuk, kezelésük gyorsabb, mint a sok poligonból álló modelleké.

Rendereléskor a NURBS felületeket poligonokká kell alakítani, ezt hívják tesszelálásnak. Ez a folyamat a görbéket véges számú alkalommal osztja fel, és igen sokféleképpen vezérelhető. Általánosságban elmondható, hogy vagy a felület UV parametrizációja, vagy íveltsége lehet meghatározó, és hogy a tesszelálást szinte minden komolyabb esetben kézzel ajánlott beállítani.

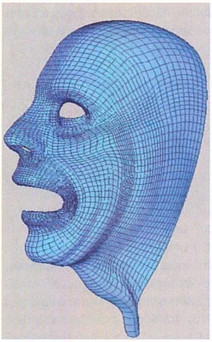
A modellezés történhet NURBS primitívek létrehozásával, és azok kontrolpontjainak szerkesztésével, de ez általában elvetendő; különösen, ha nem szabálytalan organikus formákról (élőlények) van szó. A görbék létrehozása az első lépés, erre igen sok módszer van. Nem említettem, de a CV-k mellett léteznek ún. Edit pontok is, ezek csak görbék esetében találhatók meg, és rajta vannak magán a görbén. Így a mozgatásukkal a curve ívelése direkte alakítható. Görbéket rajzolhatunk közvetlenül a 3D-s nézetablakokban a CV-k vagy az edit pontok megadásával; általában az első görbéket így szokás létrehozni a referenciaábrák pontos lekövetésével. Aranyszabály a minél kevesebb CV használatára való állandó törekvés. A görbék összekapcsolhatók, szétvághatók több darabra, pontjaik törölhetők. Továbbá a parametrikus felépítésnek köszönhetően lehetőségünk van a CV-k számának megváltoztatására, ha újraépítjük a görbét (rebuild). Ilyenkor például megnövelhetjük, vagy éppen (értelmes határok között) csökkenthetjük a pontok számát, illetve megváltoztathatjuk a görbe parametrizációját.

Létrehozhatunk görbéket meglévő curve-ök offsetelésével is (eltolás + nagyítás), továbbá a NURBS felületekből is (curve on surface); illetve az egyik meglévő görbét rávetíthetjük a felületre, és így szépen „végigfekszik" majd rajta.

A felületek (surface) létrehozására igen sok lehetőségünk van. A legalapvetőbb a revolve, azaz elforgatás; ez megfelel a Max lathe modifierének, azaz a görbét valamilyen tengely körül megforgatva hozzuk létre a surface-t. A második, leggyakoribb módszer a loftolás: ilyenkor egy vagy több görbén áthaladó felületet hozhatunk létre. A planar surface egy síkgörbe által határolt felület, sima lap. Extrudáláskor egy görbét tolunk ki



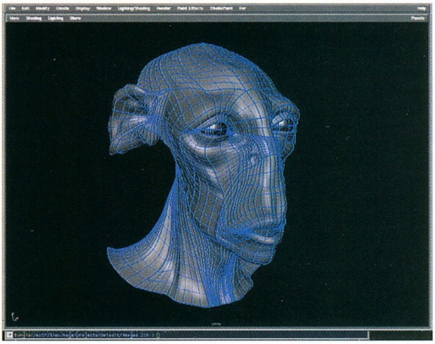
a térben egy másik útvonal-görbe mentén (ez hasonlít a legjobban a Maxban található Beziér spline-os loftolásra). A birail surface-ek esetében két vagy három „sín-görbe" mentén tolunk ki egy profil-görbét; illetve megadhatunk egy kezdő és egy vég curve-öt is. A boundary surface négy görbe által határolt felületet hoz létre. A két utóbbi surface létrehozásának alapvető feltétele, hogy a konstrukciós görbék végpontjai pontosan illeszkedjenek (ezt a snap funkciók használatával lehet bebiztosítani).



A létrehozott felületeket tovább szerkeszthetjük. Trimmeléskor a felületből kivághatunk darabokat a rávetített görbék segítségével (lyukasztás), bár ilyenkor a kivágott rész nem tűnik el, csupán nem látható állapotba kerül. A felületeket U vagy V irányú görbéik mentén összekapcsolhatjuk (attach) vagy elvághatjuk (detach). Ezeket a görbéket egyébként isoparmnak hívják, és ugyanott találhatók, ahol a felület CV-i is. Lehetőségünk van további isoparmok beszúrásával növelni a felület részletességét – tehát egyszerre mindig csak egy teljes sor vagy oszlop CV-t lehet csak beszúrni! A felületek a görbékhez hasonlóan rebuildelhetők és újraparametrizálhatók is (igen gyakran van erre szükség).

Van még lehetőség fillet felületek létrehozására. Ezzel a módszerrel két felület között hozhatunk létre lesimító extra felületet; a fillet blend pedig általában két görbe között hoz létre sima átmenetet. A fillet felületekkel kapcsolatban fontos igazán a construction history, amely többé-kevésbé a maxes modifier stackhez hasonlóan működik: a görbék és felületek minden műveletet megjegyeznek, és ha például valamely loftolt felület görbéit utólag módosítjuk, akkor a változások megjelennek a surface-en is. Ez a history törölhető is, mivel sok extra számítással járhat, és lelassíthatja a modellezést, az animációt és a renderelést is. A fillet felületek tehát a history megtartása esetén folyamatosan frissülnek, és folytonosságot biztosítanak akkor is, ha az őket létrehozó görbék vagy felületek deformálódnak vagy elmozdulnak.

A fentieken kívül akad még néhány, sokkal összetettebb



modellezési eszköz is, bár ezeket szinte csak az Alias Studio nevű ipari tervezőprogramban találhatjuk meg. Éppen ezért nem is térnék ki rájuk...

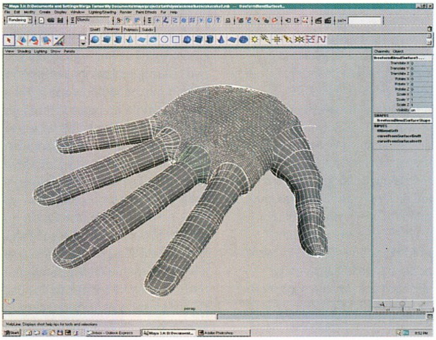
A mellékelt képeken egy Mayában készült kéz látható. A létrehozás menete nagyjából a következő:

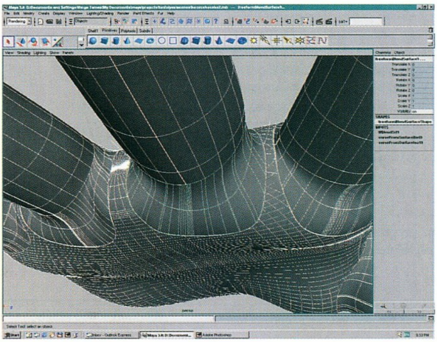
Először megrajzoltam az ujjakat alkotó profilgörbéket oldalról és felülről (ez összesen négy darab), majd loftolással hoztam létre a felületet. Ezután először újraépítettem a felületet, hogy szép egyenletes legyen, majd a CV-k szerkesztésével és isoparmok beszúrásával alakítottam ki az ujjakat. Ezután egy NURBS gömböt alakítgattam addig, amíg jobbára tenyér formájú nem lett, aztán az ujjak végén lévő isoparmokat rávetítettem erre a felületre. Ezeket a görbéket használva trimmeltem a kezet, majd fillet blend surface-ekkel kapcsoltam hozzá az ujjakat. Az eredmény sajnos még mindig nem az igazi...

Ha már a Mayánál tartunk, meg kell említenem az Artisian nevű eszközt is, amelyet egyébként felhasználtam a kéz modellezéséhez. Ez tulajdonképpen 3D-s „ecset", mellyel mindenféle hatásokat válthatunk ki az egyes modelleken. Festhetünk például súlyokat a csontozáshoz (lásd Skin modifier a Maxban), vagy textúrákat, de a legjobb a felület formázásának lehetősége. Ilyenkor a NURBS object CV-i (vagy a poligonos tárgy vertexei) az ecset érintésétől kiemelkednek, vagy besüllyednek a felületbe. Értelemszerűen magas részletességű tárgyra van szükség, és az eszköz néha meglehetősen pontatlan is – de remekül lehet használni a tárgyak durvább formázásához, vagy éppen a végső, apróbb részletek hozzáadásához (pl. az ujjak ráncait készítettem el vele).

Szóval a cikkből is látszik, hogy a NURBS igen súlyos dolog. A következő számban még visszatérek néhány példa és megjegyzés erejéig a témára. A mellékleten pedig a NURMS modellezéssel kapcsolatos tippeket és tanácsokat találhattok (ha sikerül a leadásig befejeznem...).

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu





GRAB

Üdv mindenkinek!

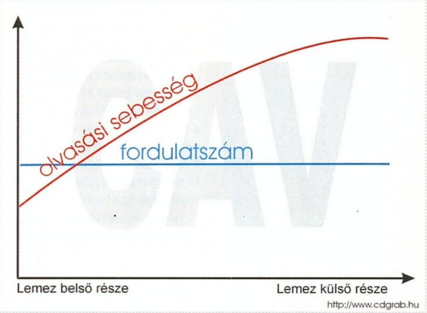
Ha minden jól megy – és miért ne menne -, mire ezeket a sorokat böngészitek, Japánban már kapható lesz a világ első 16x-os CD-írója, a Yamaha CRW-2100. A Yamaha a szériát – csak szerényen – „Lightspeed", azaz fénysebesség becenév alatt kívánja népszerűsíteni. Észveszejtő. Már a 16x-os sebességnél járunk. Nyilván mondanom se kell, a Yamaha csak az első fecske a sorban, még az idén várhatjuk a hasonlóan nagy nevek (Sanyo, Plextor, TEAC, Ricoh) alatt megjelenő, szintén 16x-os (vagy netán gyorsabb?) írókat és újraírókat. A 16x-os írás azonban nem csupán egy fokozat a megszokott, menetrendszerű gyorsítási lépcsőn. Ez a tempó már számos olyan technológiai újítást követel, amelyeket érdemes átgondolni, kivesézni, hogy megérthessük, hogyan is működik. Ebben a hónapban tehát a Yamaha CRW-2100 CD-íróban használatos új eljárásról, a P-CAV rendszerű írásról és egyéb technikai finomságokról fogunk beszélni, amelyek együttesen teszik lehetővé a 16x-os sebességű CD-R égetést.

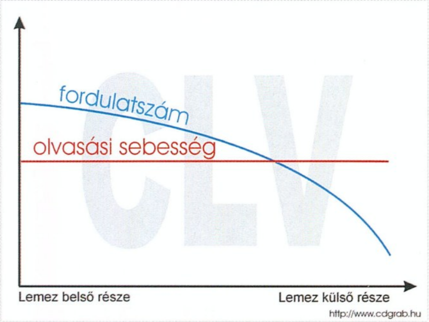
CLV – CONSTANT LINEAR VELOCITY

Számtalanszor boncolgattam már, vajon hol a határ, amelynél gyorsabban nem lehet CD-R lemezt írni. Bár a Yamaha CRW-2100 író megjelenése ezt cáfolja, én nem is olyan régen még mindenkinek azt mondogattam, hogy a 14x-es sebesség az, amelyet a CD-R drive-ok valószínűleg nem fognak átlépni. Látszólag úgy tűnhet, hogy sületlenséget mondtam, azonban csak részben tévedtem – nem ismerem ám be olyan könnyen, hogy mellébeszéltem, hehe. A dolgok alapos megértéséhez vissza kell kanyarodnunk pár évet az időben. Nem megyünk messze, csak kb. a 6x-os CD-ROM olvasók megjelenéséig. Akkoriban minden egyes CD-ROM drive CLV (Constant Linear Velocity) elven működött. Mit takar ez a csúnya elnevezés? A CLV módban működő meghajtók a lemez elejétől a végéig egy bizonyos adatátviteli sebességgel dolgoztak. Ez nem tűnik meglepőnek, hiszen akkoriban a 6x-os CD-ROM egységektől azt vártuk, hogy 6x-osan olvasson a lemez bármely pontján. De ha belegondolsz, hogy a lemez formája valójában kör alakú, és hogy az adatokat egy bentről kifelé tekeredő spirál mentén dekódoljuk, rögtön felmerülhet bennünk a kérdés: hogyan kompenzálódik a lemez széle felé haladásunk során a folyamatosan növekvő kerületi sebesség? Egyszerűen: ahogy olvasáskor egyre jobban megközelítjük a lemez külső peremét, a meghajtó úgy veszi vissza folyamatosan a lemez fordulatszámát. A CD egyre lassabban pörög – tehát a korong minden egyes pontja azonos kerületi sebességgel robog el az olvasófej alatt –, így maradhat az adatátvitel azonos a lemez bármely pontján. A CD-írók – egészen mostanáig – csak és kizárólag CLV módban működtek és működhettek. Miért fontos a CLV mód a CD-íráshoz? A CD-írók többsége képes az OPC (Optimum Power Calibration) elvégzésére. Ez olyan kalibrációs eljárás, amelynek során a CD-író megvizsgálja a behelyezett CD-R média gyártókódját (amely a lemez legelején rögzítésre kerül minden CD-R korong esetén), megpróbálja megállapítani a hordozóréteg jellegét. Egy apró adatmező felírásának majd visszaolvasásának a segítségével a CD-író beállítja a lézer erejét, hogy stabilan olvasható jeleket tudjon rögzíteni az adott lemezen. Nyilvánvaló, hogy ez a beállítás csak akkor használható, ha az írás adott sebességen zajlik. Ha a jelek rögzítése menet közben lassulna, vagy gyorsulna, akkor bizony az elején beállított energia néha túl sok, néha túl kevés lenne, attól függően, hogy az írási sebesség lassulna vagy gyorsulna.

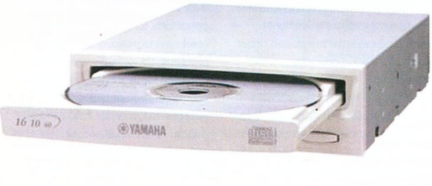
CAV – CONSTANT ANGULAR VELOCITY

A CD-ROM olvasók egy idő után szakítottak a CLV-vel. Az újabb, CAV típusú meghajtók nagyobb sebességgel kecsegtettek, bár a látszólag irdatlan sebességnövekedés egy-két sajátos hátránnyal is járt. A Constant Angular Velocity elven működő meghajtók a CLV drive-okkal szemben fix fordulatszámmal dolgoznak. Nyilvánvaló, hogy ebben az esetben a lemez belső részén még szerénynek mondható kerületi (és adatátviteli) sebesség a korong külső peremén már igen gyors tempót jelent, ha a fej kifelé haladó mozgása közben a CD fordulatszáma azonos marad. A CAV szabvány bevezetésével együtt meg kellett barátkoznunk a „max" kitétellel ellátott CD-ROM olvasók megjelenésével. Tudni kell, hogy a legtöbb ultragyors drive sebességjelölése – kicsit átverés jelleggel – a CAV módnak köszönhető (és csak a lemez külső peremén elérhető) maximális értékre vonatkozik. Becsületesebb gyártók ilyenkor legalább odaírják a „max"

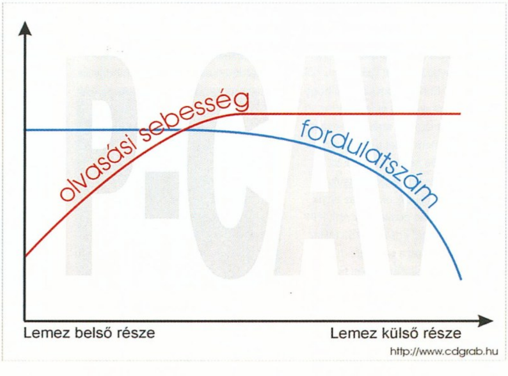




szócskát a sebességérték mögé (40max, 42max stb.). A CAV egyébként nem csupán gyorsabbá, de felettébb bizonytalanabbá is tette a CD-ROM olvasók rosszabb minőségű példányait. Példának okáért a jobb meghajtók (tudom, unalmas, de a Plextor is ilyen) CAV módból egyből visszakapcsolnak CLV-be, ha súlyos hibát találnak a lemezen. A CLV egyértelműen jobb a pontos beolvasáshoz és az Audio grabbeléshez. A CAV másik hátránya az, hogy egyes gyártók sportot űznek abból, hogy vajon ki tudja a leghangosabb, legjobban rezonáló meghajtókat



piacra dobni (a dolog valójában CD-ROM meghajtónak álcázott turmixgépek és mini-helikopterek ötvözéséről szól). Pedig CAV ide vagy oda, a lemezek egy bizonyos fordulatszám fölé már nem kényszeríthetők. A CD lemezre helyezett címke, vagy kicsit vastagabb nyomdafesték nagyon kiegyensúlyozatlanná teszi a korongot a magas fordulatszámokon. Az 50x-es meghajtók által keltett rezonancia pedig az egész számítógépházat is képes megmozgatni. Nyilvánvaló, hogy a meghajtók további gyorsítása nem a lemezek fordulatszámának növelésével valósítható meg. A Kenwood 72x-es olvasója is az olvasó nyaláb többszörözésével, és nem a fizikai tempóval próbálja gyorsítani a dekódolást. Miért kellett mindezt megtudnunk az új Yamaha író kapcsán? Hát egyrészt nem árt, ha tudjátok, másrészt szeretnék egy fontos tényre rávilágítani: még a leggyorsabb CAV meghajtók sem olvasnak 14-17x-es sebességnél gyorsabban a lemez legelején. Hiszen ott a kis kerület miatt még ehhez a relatíve alacsony adatátvitelhez is viszonylag magas fordulatszámra van szükség. Ennél gyorsabban gyakorlatilag NEM LEHET a lemez elején olvasni, hiszen a túl magas fordulatszám bizonytalanná tenné az olvasást – hát még az írást! A CD-írás ugyanis nagyságrenddel precízebb móka, mint az olvasás. A korábban már említett, kalibrációs megkötés miatt arra gondoltam, hogy a CD-írás csak CLV módban történhet. Megfigyeltem, hogy körülbelül a 14x-es tempó az, amelyet a lemezek elején még stabilan biztosítani lehet. Na hát így okoskodtam én, amikor azt mondtam, hogy a 14x-es CD-R írás a maximum, amit elérhetünk! Nem számoltam azzal, hogy azért van alternatíva, amelyet néhány CD-ROM olvasó is használ: a P-CAV!



P-CAV (PARTIAL CONSTANT ANGULAR VELOCITY)

A P-CAV elv a CLV és a CAV ésszerű ötvözése. A lemez elején a drive CAV módban kezdi az olvasást, így kifelé haladva az olvasási sebesség egyre növekszik. Egy bizonyos pont, illetve elért sebesség után a meghajtó CLV-re vált, így ezt a maximálisan meghatározott olvasási sebességet tarthatjuk a korong legszéléig, miközben a CLV szakasz alatt a lemez fordulatszáma folyamatosan csökken. A P-CAV tehát aránylag gyors, a legtöbb esetben stabilabb, mint a külső részeken már sokszor bizonytalan CAV olvasás, és csendesebb is! A Yamaha legújabb CD-írója is így tudja átlépni az egy bekezdéssel korábban tárgyalt korlátokat: a világ első P-CAV rendszerű CD-R egysége! A CRW-2100 CAV módban kezdi megírni a lemezt, induláskor 12x-es tempóval (mint mondtam, ez még stabilan tarható a belső kerületen is!), a fordulatszám változatlan marad, míg az átviteli sebesség eléri a 16x-os tempót. Itt a drive átvált CLV üzembe, és a lemez széléig már változatlan 16x-os átviteli sebességgel rögzíti az adatokat (a fordulatszám értelemszerűen folyamatosan csökken).

RUNNING OPC

Az OPC szerepéről már szóltam (írtam). Elmondtam, hogy a lézer erejét be kell állítani az alkalmazni kívánt írási sebesség és a CD-R média minőségének figyelembe vételével. De hogy a csodába lehet előre kalibrálni olyan íróval, mint a CRW-2100? A Yamaha mérnökei jó ideig ezen törhették a fejüket, mire kirukkoltak a ROPC (RUNNING OPTIMUM POWER CALIBRATION) rendszerrel. A ROPC ugyanazt végzi, mint az OPC, de az utóbbival ellentétben nemcsak a lemez elején elvégzett vizsgálatra épít, hanem írás közben, FOLYAMATOSAN szabályozza a lézer energiáját az aktuális írási sebesség és a hordozóréteg figyelembe vételével.

MÁS 16X-OS ÍRÓK

Nagy valószínűséggel a Sanyo-Plextor párostól remélhetünk még az ünnepek előtt 16x-osan száguldó CD-írót. Szerintem az ő meghajtójuk is P-CAV, vagy valami igen hasonló rendszerű elven fog működni, mert én változatlanul úgy gondolom, hogy CLV módban nem nagyon lehet 14x-esnél gyorsabb írást kivitelezni. Finomabb – drágább – mechanikai kivitelezés és sokkal jobb minőségű szervomotor talán segíthet a CLV módú írás sebességének feljebb tornászásában, de azt hiszem, hogy a változó sebességű CD-írásé a jövő. Ha mindezekhez az információkhoz még hozzátesszük, hogy ma már a Buffer-Underrun kivédése sem lehetetlen (lásd. Burn-Proof írók), akkor nem nehéz elképzelni egy olyan írót sem, amely P-CAV módban épp olyan sebességgel fog írni, ahogyan az adatok éppen érkeznek hozzá. A CD-írás töretlen iramban fejlődik, egyre több gépben látni írókat, újraírókat. A nagyobb elektronikai áruházak polcain az akciók szinte havonta érik egymást, nem ritkán bruttó negyvenezer alatt is kapható megbízható (legalábbis azért a pénzért megfelelő szolgáltatást nyújtó) modell. A Philips alapú 4x4x24x-es meghajtóknál egyébként a Mitsumi 4804TE nagyságrenddel jobb választás, ez a drive éppen most kapható nagyon kedvező áron – mire ezt olvassátok, sajna az akciós készletek valószínűleg már kifogynak.

MÉDIA?

Jó kérdés. A 16x-os írás ugyanis megfelelő médiát is igényel – bízzunk benne, hogy mire a 16x-os Yamaha, Plextor, Sanyo, és ki tudja még, milyen CD-írók ellepik kis országunkat, addigra a stabilan 16x-os igénybevételre tervezett CD-R lemezek kaphatók lesznek. Jelenleg sokkal nagyobb gond, hogy a már eléggé elterjedt High-Speed CDRW írókhoz nem lehet 4-10x-es sebességen újraírható HS CDRW lemezt kapni. A szerencsésebbek - akik dobozos meghajtót vettek -, általában kaptak egy (EGY!) ilyen lemezt ajándékba a cucc mellé, de hát az nem sokra elegendő. Média híján így pont a HS meghajtók legjobb és legcsábítóbb képessége marad kihasználatlan! Ha valaki illetékes olvassa ezt, akkor ezúton üzenem: HS CDRW lemezeket akarunk!

Ennyit erre a hónapra, legközelebb ugyanitt!

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
http://www.cdgrab.hu

HARDWARE FÓRUM

Sok olvasói levelet, telefont kapok azzal kapcsolatban, hogy nem foglalkozom az új, és még újabb AMD processzorokkal, a Thunderbirddel meg a Duronnal. Engedjetek meg nekem ezzel kapcsolatban egy kis eszmefuttatást.

Akik még emlékeznek a tavaly év végi cikkekre, azok tudják, milyen lelkesen fogadtam az Athlont, jó ideig a saját gépem is Asus K7M alaplappal és Athlon procival volt felszerelve. Elégedett voltam, de utána ismét az Intel mellett döntöttem, mert a Coppermine sokkal kevesebb macerával azonos teljesítményt nyújt, nem kell forrasztgatni, és nem kell a különböző bugos alaplapokkal szenvedni. És itt van a kutya elásva, amiért nem foglalkozom az AMD procikkal. Ha én lennék, vagy lettem volna az AMD illetékese, bizony a processzorfejlesztéssel legalább egy időben nekiállítottam volna a csapatot új alaplap kifejlesztésének, ahogy ez az Athlon megjelenésekor történt. Az AMD 751-es chipset azonnal az alaplapkészítők rendelkezésére állt, és amelyik gyártó eléggé bátor volt – mert ugye az Intel azért figyelt ám – gyorsan a piacra dobhatta az új processzort támogató alaplapokat. De mi történt? Elindult a harc a leggyorsabb x86-os processzor kitüntető címért, egyik héten az AMD, a másik héten az Intel vezetett. Az AMD drezdai gyára ontani kezdte a rézvezetőkkel épített procikat, az Intel kicsit zsugorított a Coppermine magon – cB0 stepping –, hogy minél magasabb órajelű procikkal kápráztassa el a világot, meg is lett az eredménye, az 1,13 GHz-es Coppermine procikat vissza kellett hívni, mert hibásak. De miközben az Intel procikhoz legalább volt egy igazán jó alaplap, addig az AMD teljesen átadta ezt a piacot a meglehetősen rossz hírű VIA-nak. Mondhatjátok, milyen alaplapválaszték volt az Intelnél? Volt ugye a kiváló, mai napig is hűségesen szolgáló BX chipset, aztán jött a híres-hírhedt 820-as. Ez utóbbi megér egy misét. Az Intel ezt a lapkakészletet a rendkívül gyors RDRAM-hoz tervezte, ami jelentős áttörést jelentett volna a számítógép-piacon. Már támogatta a 4x-es AGP-t és az UDMA 66-ot. Sajnos, az Intelnek nem volt elég befolyása ahhoz, hogy ezt a valóban teljesen új technológiával készülő memóriát elfogadható áron adhassa a 820-as alaplapokhoz. Ezért született az a megoldás, hogy villámgyorsan terveztek egy chipet, amelyet MTH-nak, Memory Translator Hubnak neveztek el, melynek segítségével – természetesen korlátok közé szorítva – a 820-as chipset alkalmas volt az olcsó SDRAM támogatására. Néhány alaplapgyártó azonban kicsit eltévesztette az irányt, elkapkodta a tervezést, ennek meg is lett az eredménye, az alaplapok rendszertelen időközökben leálltak, fagytak stb. Ebből robbant ki a 820-as botrány, aminek következtében az Intel visszavásárolja az SDRAM-ot támogató 820-as alaplapokat. Bár ez a mese nem erről szól, megemlítem, hogy az Asus P3C2000-es alaplapjára, amelyik 820-as és MTH-val szerelt, egyetlen panasz sem érkezett, jómagam is építettem vagy 10 gépet ezzel az alaplappal, s ezek kifogástalanul mennek jó pár hónapja. Ez a statisztikában nem sok, de azért valami. Most pedig egyre-másra bukkannak fel a valóban kiváló 815-ös alaplapok. Szóval: VAN VÁLASZTÉK!! De kanyarodjunk vissza az eredeti témánkhoz. Ott tartottunk tehát, hogy az AMD ontja a kiváló processzorokat, kiváló áron, csak éppen saját tervezésű alaplapot nem tud adni hozzájuk. A 760-as chipset valamikor az ősz végén lesz hozzáférhető, addig meg lehet kínlódni – már akinek kedve van hozzá – a VIA chipsetes alaplapokkal. Őszintén megmondom, nekem nem volt, és most sincs kedvem ehhez. Hónapok telnek el, amíg a VIA mérnökei kegyeskednek egy kicsit átírni a 4-in-1 drivercsomagot annak ellenére, hogy bizonyára rengeteg észrevételt kapnak a felhasználóktól, és gondolom az alaplap-gyártóktól is. Ez a kártya nem megy, az a kártya nem megy. A felhasználó – ahogy a neve is mutatja – a gépet használni akarja, és nem hónapokig bosszankodni vele. Aki csak azért vett Athlont, Thunderbirdöt, vagy Duront, mert csakazértse Intel, az meg is érdemli. És most jön a legnagyobb baj. Mire az AMD 760-as alaplapok a piacra kerülnek, addigra éppen vége lesz az AMD procik tuningjának. Ehhez tudni kell azt, hogy az AMD procikat a VIA chipsetes alaplapokban az FSB emelésével alig, vagy sehogy nem lehet tuningolni, az alaplapok a 105 MHz-es frontbusz környékén elveszítik a stabilitásukat. Hiába tudja példának okáért az egyik legjobb KT-133-as alaplap, az Abit KT-7 a SoftMenu III-mal egészen 153 MHz-ig az órajeleket, ha a rendszer 105 MHz körül meghal. Tuningolni tehát csak a szorzó változtatásával lehet. Ez az Athlon esetében forrasztással, vagy overclock kártyával történt, a Thunderbird és Duron processzorok esetében az egyes gyártók alaplapjai kapcsolókkal biztosították ezt a lehetőséget. Nos, a hírek szerint egyre inkább úgy néz ki a dolog, hogy az AMD úgy döntött, a processzorgyártás során beállítja a fix szorzót, és azokat a lábakat egész egyszerűen elhagyja a tokozásnál, melyek a szorzó kívülről történő állítását engedélyeznék. Ez éppen olyan, mintha az Intel – különben szintén fix szorzót használ – valamilyen eljárással lehetetlenné tenné a névlegesnél magasabb órajel használatát. A két processzor működése közti különbség a következő: Az Intel fix, kívülről nem állítható szorzót tartalmaz, de az órajel emelésével nem ritkán 50 százalékos tuning is elérhető. Vegyünk egy példát: a 700-as Coppermine hivatalosan 7 x 100 MHz-en megy. 133 MHz-es frontbusz esetében az elérhető működési frekvencia 7 x 133 = 931 MHz a szorzózár ellenére. Az AMD az órajelet kétszerezi, az alaplapon beállított 100 MHz a prociban már 200 MHz-ként jelentkezik. És mivel a fentebb említett alaplap-instabilitás miatt legfeljebb 105 MHz állítható be, belátható, hogy a procit maximum 210 MHz-cel hajthatjuk, ami 5 százalékos tuningot jelent. Vegyünk itt is egy példát: a 700-as Thunderbird 3,5 x 200 MHz-en megy, a kötött szorzó miatt elérhető maximum a 3,5 x 210 = 735 MHz. Ez pedig a semminél ugyan több, de nem sokkal. Szerintem itt a háttérben valami nagyon piszkos játszma folyhat, az Intel - tanulva a Microsoft példájából, gondolok itt a trösztellenes bírósági herce-hurcákra – pályára engedte az AMD-t, és hasonlóképpen a VIA-t is. Miután minden valamirevaló program még mindig az Intel architektúrára van optimalizálva, az igazi nagy felhasználók mindenképpen Intel alaplapot, processzort fognak beszerezni, nekik nem számít, hogy az RDRAM milyen drága. A mezei felhasználóknak meg marad a jól bevált, bár kissé már öregecske BX chipsetes, vagy a VIA chipsetes alaplap, aki pedig áldoz valamivel többet, az megveheti a valóban jó i815-ös alaplapok valamelyikét. És ha ehhez még hozzávesszük, hogy az Intel minden eladott AMD processzor után 17% jutalékot kap, úgy gondolom, a kép eléggé tiszta. Nos, ezért nem foglalkozom az AMD procikkal. Ez viszont megváltozik, ha a kezembe fogok majd egy új AMD chipsetes alaplapot. Ez annál is inkább érdekes lesz, mert az AMD rendkívül szigorú feltételekkel biztosítja az új chipsetet az alaplapgyártóknak. Minden gyártó köteles az AMD-hez eljuttatni a kész alaplapot, amely részletes minőségellenőrzésen esik át. Ha minden rendben, akkor az AMD megadja az engedélyt a sorozatgyártáshoz. Ha bármi módosítás történik az alaplapon, az egész ellenőrzés kezdődik előről. És hogy ennek mi az oka? Szerintem az a tömérdek szívás, amely az AMD procik – VIA chipsetes alaplapok együttes használata során következhet be. Mindenki a procit szidja, holott az alaplap a hunyó. Én bízom benne, hogy az "anti-tuning" az AMD részéről csak kacsa. Majd meglátjuk.

Miután a kollégák a szeptemberi számban alaposan kivesézték a VIA chipsetes Coppermine alaplapokat, nekem nem maradt más feladatom, mint az, hogy ismertessek egy újabb i815-ös alaplapot. Ez pedig az Abit SL6-os.

Ez az alaplap sokban hasonlít a már ismertetett Asus CUSL2-höz. 1 db AGP, 6 db PCI aljzat, Socket 370-es foglalat Celeron2 és Coppermine procikhoz. 3 memóriafoglalat, összesen 512 MB memória

Ez Duron processzor alulnézetben, eredeti állapotában

Ugyanaz a proci, a hírek szerint a pirossal jelölt részen a szorzóbeállításra szolgáló lábak hiányoznak

fogadására. Az Asussal ellentétben nincs ATA100, hanem csak ATA66 támogatás, viszont mindkét IDE csatorna 66-os, tehát elvben 4 db ATA 66-os eszköz működtethető. Természetesen a rendszer felülről kompatíbilis, használhatunk ATA33-as eszközöket is. Figyelem, ATA66-os winchester mellett slave-ként soha ne használjunk pl. CD-meghajtót, mert jelentősen lerontja a teljesítményt. Ez minden ATA66-ot támogató alaplapra igaz. Az alaplap konfigurálható a már jól ismert soft-bioszos megoldással, de az alaplapon található kapcsolók segítségével is. Sajnos, nem a SoftMenu III, hanem csak a SoftMenu II került a bioszba. Nincs tehát MHz-enkénti frekvenciaállítás, de a beállítható órajelek száma így sem kevés.

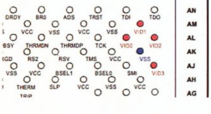
➤66MHz (2:3:1)	➤100MHz(3:3:1)	➤133MHz (4:3:1)
➤68MHz (2:3:1)	➤70MHz (2:3:1)	➤72MHz (2:3:1)
➤75MHz (2:3:1)	➤77MHz (2:3:1)	➤83MHz (3:3:1)
➤90MHz (3:3:1)	➤103MHz (3:3:1)	➤112MHz (3:3:1)
➤115MHz (3:3:1)	➤120MHz (3:3:1)	➤125MHz (4:3:1)
➤125MHz (3:3:1)	➤128MHz (4:4:1)	➤130MHz (4:3:1)
➤130MHz (4:4:1)	➤133MHz (4:4:1)	➤137MHz (4:3:1)
➤137MHz (4:4:1)	➤140MHz (4:3:1)	➤140MHz (4:4:1)
➤145MHz (4:3:1)	➤145MHz (4:4:1)	➤150MHz (4:3:1)
➤150MHz (4:4:1)	➤153MHz (4:3:1)	➤153MHz (4:4:1)

Ez a táblázat talán igényel valamelyes magyarázatot. Vegyünk egy példát. Alapeset: Celeron2-es proci, tuning nélkül. A táblázat szerint ez a 66 MHz (2:3:1) –es beállítás. Az 2 jelenti a 2x33 = 66 MHz-et, amelyen a proci működik, a 3 jelenti a 3x33 = 99 MHz-et, amelyen a memória, és az 1 pedig az 1x33 = 33 MHz-et, amely a PCI busz órajele. A meghatározó mindig a Front Side Bus, azaz a processzor órajele, ezt oszthatjuk le különféleképpen. A különböző beállításokra az alaplapleírás rendkívül részletesen kitér. A lényeg, hogy 66 MHz-től 153 MHz-ig mindenki találhat olyan beállítási lehetőséget, amelyik megfelel az adott processzornak. Természetesen a proci core-feszültsége is állítható a bioszból. Az alaplapra integrálva található egy Sound Blaster Pro hangkártya, valamint egy Intel 752-es vga-vezérlő is. Mindkettőnek van előnye és hátránya is. A hangkártya arra elegendő, hogy a megfelelő alapfunkcióit szolgáltassa. Midizik, lejátszik mindent, de van egy ici-pici gond vele. Kizárólag a hivatalosan támogatott 66, 100, illetve 133 MHz-es órajel esetén működik, egyéb esetekben pedig nem. Tehát tuning esetén, hacsak nem a fent említett órajelek valamelyikét használjuk, az integrált hangkártyára nem számíthatunk. Az integrált vga-vezérlőn pedig jócskán túlhaladt az idő. Egyre azonban ez is jó. Ha valaki úgy dönt, hogy áldoz jobb alaplapra és processzorra, viszont egyelőre nincs pénze az ebbe az alaplapba illő GeForce, esetleg GeForce2 kártyára, az integrált 752-es vga-vezérlővel el lehet lenni. Nem tuningbajnok, de tisztességgel teszi a dolgát. Az alaplap fizikai kivitelezése jó, bármekkora brutál-hűtő felszerelhető a processzorra, a tápfeszültséget stabilizáló, simító elektrolit-kondenzátorok a processzorfoglalattól megfelelően távol vannak. Mint minden i815-ös alaplap esetében, itt is be kell tartani a telepítési sorrendet. Windows install, utána az Intel chipset driver, majd a DirectX. Következhet az ATA66-os driver, és vagy az alaplapi, vagy a külső vga-vezérlő driver. És utoljára a hangkártya. Az alaplap stabil, jól tuningolható köszönhetően a sokfajta órajel-beállításnak. Akárcsak az Asus CUSL2 esetében, itt is érdemes naponta ellátogatni a gyártó honlapjára, és új biosz-file után kutatni. Ami a gyorsaságot illeti, egy árnyalatnyival talán lassabb az Asusnál, alkalmazástól függően olyan 3- 5 százalék lehet a különbség az Asus javára, viszont az Abit jóval olcsóbb. Cserébe csak egy soros portot és csak két USB csatlakozót kapunk. Egészében véve jó kis alaplap, meg se mutatom a világ legjobb VIA chipsetes alaplapjáért sem.

Nos, barátaim, nagyon régen nem barkácsoltunk valami hasznosat, tehát ennek is eljött az ideje. Mint valamennyien tudjuk, a sikeres processzortuning egyik feltétele a core-feszültség emelése. Nagyon sokszor előfordul, hogy már csak egy ici-pici emelés kellene, talán 5 század volt, de az alaplap ezt már nem támogatja; azokról az alaplapokról nem is beszélve, melyeken egyáltalán nincs feszültségállítási lehetőség. Most a Socket 370-es alaplapokkal foglalkozunk. A Celeron2-es processzorok indulófeszültsége 1,5 V, és alaplaptól függően ezt tudjuk emelni 1,65 – 1,75 V-ig. A Coppermine procik 1,65 V-ról indulnak, alaplaptól függően a beállítható maximum 1,8 – 1,85 V. A Slot1-es alaplapok esetében ez nem jelent gondot, hiszen megfelelő, feszültségszabályozós átalakító segítségével beállíthatunk bármekkora indulófeszültséget, az alaplap ezt veszi alapértelmezésnek, és ehhez képest lehet állítani a feszültséget. De térjünk vissza a 370-es foglalattal szerelt, azaz csak az FCPGA procikat fogadó alaplapokra. Egy kis barkácsolással könnyen megoldható, hogy az alaplap mondjuk 1,85 V-os core-feszültségről induljon, ekkor a beállítható core-feszültség csúcsa, 1,9 – 1,95 V, ami több, mint elegendő. Az alább leírtak természetesen vonatkoznak a Slot1 – FCPGA átalakítókra is, hiszen ezeken ugyanaz a foglalat található, mint az alaplapokon. Felhívom a figyelmet arra, hogy az átalakítást mindenki csak saját felelősségére végezze, mert a beavatkozás garanciavesztéssel jár!

Ez Socket 370-es processzorfoglalat, alulnézetben, tehát a forrasztási oldalról.

Ha az alaplapot a kezünkbe vesszük, és megfordítjuk, a processzorfoglalat könnyen azonosítható. Mi a piros – kék pöttyel jelzett helyen fogunk dolgozni, a hely meghatározásakor nagyon figyeljünk oda, a tájékozódást segíti, hogy az ellentétes oldalon felül és alul egy-egy láb „hiányzik”. Nagyon figyeljünk oda, mert a rossz helyen végzett beavatkozás az alaplap, valamint a processzor korai és értelmetlen halálát okozhatja.



Ez pedig a munkába veendő rész, kinagyítva. A VID0 – VID1- VID2 – VID3 lábak állapota határozza meg, hogy az alaplap tápegysége mekkora feszültséget ad a processzornak. Egy lábnak kétféle állapota lehet: vagy nem csatlakozik sehová, vagy pedig a VSS lábra csatlakozik. Ha ismerjük az úgynevezett igazságtáblát, vagyis azt, hogy a VID lábak különböző állapotai milyen feszültséget adnak, könnyű dolgunk van.

Ez pedig az igazságtábla. A 0 azt jelenti, hogy az adott láb a VSS pontra van kötve, az 1 pedig azt, hogy a láb sehova nem csatlakozik, „lóg a levegőben”.

VID3	VID2	VID1	VID0	Vcc_{CORE}
1	1	1	1	**1.30**
1	1	1	0	**1.35**
1	1	0	1	**1.40**
1	1	0	0	**1.45**
1	0	1	1	**1.50**
1	0	1	0	**1.55**
1	0	0	1	**1.60**[3]
1	0	0	0	**1.65**[3]
0	1	1	1	**1.70**[3]
0	1	1	0	**1.75**[3]
0	1	0	1	**1.80**[3]
0	1	0	0	**1.85**[3]
0	0	1	1	**1.90**[3]
0	0	1	0	**1.95**[3]
0	0	0	1	**2.00**[3]
0	0	0	0	**2.05**[3]
1	1	1	1	**No Core**

A munkához semmi különös eszköz sem szükséges, mindössze jó szemre, esetleg nagyítós szemüvegre, biztos kézre, egy igen vékony pengéjű csavarhúzóra, egy forrasztópákára és néhány centiméter csupasz huzalra. Vegyük a legegyszerűbb beavatkozást igénylő beállítást, az 1,85 V-ot. Ez az a feszültség, amely a legtöbb esetben már elegendő a sikeres tuninghoz, és megfelelő hűtővel a proci se melegszik túl. Láthatjuk, hogy ebben az esetben a VID2-es lábhoz vezető fóliát kell elvágnunk a fentebb említett csavarhúzóval, vagy egyéb, erre a célra alkalmas eszközzel. Ha ezzel végeztünk, akkor a VID0 – VID2 – VID3 –VSS lábakat egy vékony huzallal forrasszuk össze. Dolgozzunk nagyon figyelmesen, ezért ajánlottam a nagyítós szemüveget, nézzük meg inkább hússzor a szóban forgó lábakat, és a fóliát pedig ne egyszerre akarjuk elvágni, hanem apránként farigcsáljuk el. Ismétlem, ezt a beavatkozást bármilyen, feszültségállítási lehetőség nélküli átalakítón is elvégezhetjük, a feltétel csupán az, hogy a megfelelő lábhoz vezető fólia látható és átvágható legyen. Ha mindent ellenőriztünk, és rendben találtunk, proci be a foglalatba, gép indul, bioszba be, és máris örömmel gyönyörködhetünk az 1,85 V-os core-feszültségben. Jó munkát.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@matavnet.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Szevasz nép. Itt vagyok. (Hatásszünet... Fanfárok...) Itt a remek alkalom a meglepődésre, örömkönnyek hullatására, hallelújázásra vagy éppenséggel átkozódásra vagy mittudoménmégmire, lényeg az, amit már mondtam is, szevasz nép, itt vagyok. Akinek hiányoztam nagyon, annak nagy pusszantás, akinek meg nem, annak is, szeretek én itt mindenkit, ti is hiányoztatok nekem, mit szépítsem a dolgot. Ezen a részen most lépjünk is túl, mert még véletlenül el találok itt érzékenyedni, és akkor elázik a billentyűzet itt előttem, és én meg, hogy úgy mondjam, útálok könnyekben tocsogó billentyűzetet böködni. Démonnak külön pusszantás, amiért felvállalta a levrov készítésének hálátlan feladatát, bár ezt még átgondolom egy párszor, a pusszantás talán kicsit mégiscsak erős jelen esetben, valószínűleg maradunk inkább a baráti vállveregetések és megelégedett hümmögések közben elfogyasztott söritalok szürcsölésénél.

Gondolom, sokan várjátok most, hogy jól elmondom, miért hagytam abba mindenféle indok nélkül a levrov készítését, de talán ebbe most mégse menjünk bele. *(Mert ugyebár te már jól belementél... - a korr.)* **Talán nem is volt annyira egyszerű, hogy azt most itt néhány szóban leírhatnám, nem is teszem. Ám a félreértések elkerülése végett azt azért szeretném leszögezni, hogy nem volt, és most sincs senkivel személyes bajom (kivétel persze a Törd, természetesen őt folyamatosan úútálom :)** *(Viszont - a törd.)*, **nem üldöztek el, és egyéb ilyenek. Szóval, mint mondtam, a dolog összetett, valószínűleg az volt a gond, meg persze most is az, hogy hülye vagyok, és ezen most már nem lehet segíteni, meg eddig sem lehetett, gyári hiba, ez van.**

Na most, hogy ilyetén módon túljutottunk a mindig kritikus pontnak számító bemelegítésen, lássuk, milyen érdekfeszítő dolgok várnak itt arra, hogy levrovvá alakuljanak.

HANYATLÁS OF PÉCÉJÁTÉKOK?

Nincs több PC-s játék??? Kezdenek kiveszni PC-ről a játékok? Szerintem igen. Ma már nem éri meg PC-re játékot csinálni! Éppen ma játszottam egy Dreamcasten a Resident Evil 4-gyel. A játék nagyon jó volt, még talán kalandosnak is nevezhető, de a grafika... hát - ha jól tudom az Ati Radeon technikai demójában a Radeon csajt real time-ban renderelik, de ez mindegy - olyan szintű grafika tárult a szemem elé, mint az a tech demo, átvezető anim. ésszerűen kidolgozott figurák, szinte semmi töltés, folyamatos, kb. 60 fps körüli sebesség! És akkor még jön a PS2!!! Annak még szebb lesz a grafikája, még gyorsabb lesz! Szinte hihetetlen, de itt van! És olcsó, 60 egy Dreamcast, 50-ért már kapsz Tv-t is, ezzel szemben egy mai gép minimum 200 ezer (a jó meg 1/2 millió forint), egy Radeon 90!!! Ráadásul nincs is játék, amelyik kihasználná PC-n azt a 30 millió poligont, amire egy ilyen Ati cucc képes. Ki venne akkor PC-t? Ráadásul ma már alig vannak kalandjátékok, pedig régebben „Ha PC, akkor kaland" volt a szlogen.

Első körben hangot adnék ama véleményemnek, hogy az talán nem nagyon nagy baj, hogy az utóbbi mondatodban megzendített szlogen a múlté, szerencsére nem lett skatulya a PC-ből, persze sok minden más lett belőle, ha kuplerájnak nevezném, talán enyhe is lennék, de mivel kultúra meg ilyesmik, ezért annak sem nevezem. Mivel a PC sok szempontból az, aminek az előbb nem neveztem, úgy hardverileg és még inkább szoftverileg, legalábbis ami a legnagyobb többség gépén ugyebár a (sőt A) rendszert jelenti, ezért nem nagyon csodálkozok azon, hogy te is ledöbbentél, amikor a számodra megszokottól eltérően egészen másképp, mi több, jól működő valamit láttál. Ez sok emberrel megesik, és ilyenkor komoly aggodalmak lesznek sok népeken úrrá, legyünk őszinték, nem is teljesen alaptalanul. Azért az elkeseredésnek nem kell teljesen úrrá lennie senkin, hiszen a PC helyzete eléggé stabil, és még sokáig megingathatatlan, de kétségtelen tény, hogy a helye változik, mégpedig leginkább a játékok területén. Erről azonban majd egy kicsit alább, hacsak addig el nem felejtem, mit akartam írni. Második körben pedig megemlíteném, hogy második kör itt nincsen is, csak akkor pillanatnyilag az ott jól hangzott, sőt most is jól hangzik, szóval úgy marad, de talán ezt most lapozzuk át, mert ez most nem erről szól, bár érdekes kitérő lehetne, de nem erről akarok írni, mármint, hogy milyen zseniális vagyok, bár ez kétségtelen tény (nem biztos...). *(Vissza a Démont! Ezt már szerettem volna elfelejteni, erre tessék már megint ilyen idio... dumával találom magamat szembe jól. - a törd.)*

És nincs, ami megvigasztalná a PC-tulajdonosokat, EverQuest lesz PS2-re is, a legszebb PC-s játékok már csak X-boxra jelennek meg, oda a Halo és - mint Te mondtad **(Ja, megjegyezném itten, ez a levél nem pont nekem érkezett, de aztán megkaptam én, csak félreértések végett mondom, nehogy valaki olyan botorságot gondoljon, hogy mondtam valami értelmeset. Brazil)** *(Szerintem senki nem feltételezte rólad ezt a badarságot - a törd.)* - már a Black & White is csak a Tv-ről kacsint vissza ránk. A Max Payne sem fog megjelenni, hidd el, ez már csak közmondássá válik: „...., maj' akkó', ha megjelenik a Max Payne!!!". És mi marad nekünk PC-n? Csak a csont, rágjuk le még egyszer!

Észrevetted, hogy kicsit világvége, illetve pécévége hangulatban látod a világot? Ennyire azért nem kell előre elkeseredni, egy ekkora rendszer sosem hal ki teljesen. Bár ha a dinoszauruszokra gondolunk, akkor eme állításom kicsit megdőlni látszhat, de szerencsére ez sem igaz, itt vannak nekünk helyettük a jó kis madarak, akik közeli rokonságot mutatnak velük. Ebből kifolyólag megfogalmazódott bennem a nagy felismerés, hogy egyáltalán nem baj, ha a világ ilyetén módon változik, példánknál maradva ha a dinoszauruszok nem halnak ki és a madarak nem népesítik így be a földet, akkor sosem tudnám, mi az a grillcsirke, pedig az igen jó eledel, bár talán a T-Rex steaket is biztosan nagyon szeretném. Hmm, kezdek kicsit elkalandozni, majd figyelek jobban.

Ezt Ti sem tagadhatjátok, össz-vissz 5 új játékról írtatok. Az új Guru nagy része leírás! Fogadjunk! Év végéig csak a Baldur's Gate 2 lesz az igazi nagy durranás! Azután síri csönd, próbálkoznak, de semmire se jutnak a kiadók, közben a konzolokon jönnek a jobbnál jobb/rosszabb cuccok, Halo, B&W, EQ2, Gran Tourismo 2000, Tekken 4, Final Fantasy 9, talán még olyan pofátlanok is lesznek, hogy kalandjátékot készítenek a konzolra!!! Hiszen már Lucasék is ott vannak!!! Erre mit tudsz mondani? Hiszen ezt Ti mondtátok! És akkor az új Nintendóról még egy szót se szóltam! És ezeknek a gépeknek a mérete a legszebb! Míg a PC-k egyre nagyobbak, már-már egy proci hűtése annyi helyet foglal, mint egy PSX! Persze minden konzolhoz szép, jó fogású irányító'jár, még rezeg is a kezedben, ezzel maximumra fokozva a játék élményét (vaksötétben, a házimozi-rendszer előtt, a plazma tv-nél, Resident 4, mész, Claire szíve dobog, dübb-dübb, és ezt érzed az irányítón, ritmusra rázza a kezed, aztán nyakadba ugrik egy zombi és a frászt kapod!). Én már rég kaptam frászt PC-n, legutoljára az Alone in the Dark 1-től, amikor hirtelen ott termett egy zombi az ajtóban, de hát akkor még csak 5 éves voltam!

Ez utóbbi minden kétséget kizáróan befolyásolja az ember frászkapási faktorát. De ettől függetlenül kimondhatjuk, valóban kevés az igazi nagy durranás, de nem csak itt, konzolon is. Már persze ezt csak azért mondom, mert amennyi rálátásom van ezekre a konzoltémákra (őszinte leszek, azért nem túl sok), számomra bizony a nagy részük dögunalom, néhány bejáratott játéktípus százezredik megvalósítása, persze mind (nem mind) profi módon. Nyolcezer verekedős játék, mindegyikben van két új rúgás meg másképp lebben fel a lányok szoknyája, hatezer féle autóverseny, melyekben azért a fény másképp csillan az autókon, sőt van, ahol a pálya köves és még sorolhatnám. PC-n ugyanez pepitában, marha sokféle FPS game kék szörnnyel és kis szarvakkal, nagy szarvakkal, de zöld szörnnyel, szörnyek nélküli szarvakkal meg mittudomén. Na meg ezernyi stratégia-szerűség a nagy elődök nyomdokain, estébé, estébé. Megmondom én, miért van ez, legalábbis az én meglátásom szerint: az itten kérem (mármint a játékok piaca) ugyanolyan szórakoztató IPAR lett, mint bármi más; pénz van benne, mégpedig jó sok, leginkább ez számít itt, a többi csak sallang, egy kis lövöldözés, meg ugrabugra. Legjobb példa erre a kedvenc magukat nagyon okosnak érző vízfejűek, akik ugyebár régebben marhára lenézték a játékokat, meg méghogy háromdé hardver meg ilyenek, ez nem komoly dolog stb. Namost ugye Microsofték nekiálltak az Xbox reszelésének, meg előtte a játékok támogatásának, nicsak, hirtelen egyre többen mondják az előzőleg említett csoport tagjai közül (is), hogy na ugye, a multimédia, meg az új hardverek, meg izék, ez aztán a technológia, a jelenlegi húzóágazat, ilyesmik. Nem mondok erre inkább most semmit, úgy teszek, mintha úriember lennék.

Szóval ne ragozzuk, minden platformon vannak jobb-rosszabb alkotások, talán csak úgy járhatnánk jól, ha mindenkinek mindenféle kütyüje van, és csak a legjobbakat választja ki mindegyikre, a többi meg kuka. Na, ilyen nem nagyon van köztünk asszem, nem is biztos, hogy ez baj.

Egyébként már a kalandok sem annyira izgalmasak, pl. az új Gabriel Knight is egész gyenge volt! A Grim Fandango sem volt az, amitől padlót fogtam a röhögéstől... És szerintem eljő az az idő, amikor a Guru fele konzolról fog szólni, meg kezdik átállni a PGO-n, a következő lépés mi lesz? PS2 demos CD mellékletnek? Nincs igazam? Egyetlen IGAZI játékot mondjál, ami miatt érdemes még PC-zni, és újabb, drágább konfigurációkat, alkatrészeket venni a számítógépbe, amit eredetileg nem is játékra terveztek. Te mindig tudod előre, hogy milyen nagy nevek jelennek meg, mondanál valami igazit? A Baldur 2 kivételével, mert az tuti siker lesz, de egyszer az is véget ér, és Fallout 3 (nem a Tactics) nem biztos, hogy lesz. Ha jobban belegondolsz, nem is fog olyan hűdejó játék megjelenni idén, jövőre talán lesz az Ultima O. 2, a Neverwinter N. és az Elder Scrolls 3, ennyi.

(Hajdu Gyuri)

Hát most megfogtál, mert én nemigen fogok neked egyetlen „igazi" játékot sem mondani, amiért

a PC vitathatatlanul jó választásnak számítana. Van, akinek már most is van ilyene, pl. heti ezer órát tölt a Q3-mal, EverQuesttel, akármivel, tökmindegy. De van, akinek éppen ezért akármelyik másik platform ugyanolyan jó, és pont azért, mert azt adja, amire vágyik: néhány óra önfeledt kikapcsolódást. És most pedig jobban belegondolok (...hosszú szünet...) *(Gondolom itt le kellett vinnie a szemetet. - a törd.)*, **és valóban nem tudom, tudok-e olyan játékot mondani, amelyik idén hűdejó lesz – legalábbis mindenkinek. Azonban mivel ez innentől kezdve átmehetne töksemmitmondó áltudományos fejtegetésbe (mármint értem ez alatt, hogy valami sosem lesz jó mindenkinek egyszerre és effélék) eme témát részemről lezártnak tekintem.**

Ugyan kicsit hosszúra nyúlt ez a levél, de még egy pár szót a PC helyének változásáról, ha már fentebb is megemlítettem, hogy hozzászólhatnékom van. Szóval ahogy én látom, ez a PC-s „mindent egy eszközzel csinálunk, és az tök jó" szemlélet szétesőben van. Ma már jól látható (nem mintha eddig nem lett volna az), hogy ez a kütyü játék szempontjából sok tekintetben nem ideális. Például méregdrága cuccokat kell bele venni, hogy ugyanazt tudja megközelítőleg, mint a játékra elsődlegesen kihegyezett konzol. Aztán meg bármit veszünk is, fél év múlva (legkésőbb) úgy érezhetjük, hogy az egész ablakon kiszórt pénz volt. Hiszen míg a PC-re fejlesztik tömegével az újabb és újabb hardvereket, amelyeket természetesen jól nevelt birkák módjára vásárolunk, addig a konzolok élettartama 2-3 év, és még nyugdíjas koruk közeledtével is egészen jó játékprogramokat lehet rájuk csinálni, egészen egyszerűen azért, mert erre lettek kitalálva. Arról nem is beszélve, hogy a konzolok hardvere adott, nem úgy, mint ugyebár a PC-é, nem kell ezerféle hardveren tesztelni, ezáltal a fejlesztési költségek csökkennek, a kalózkodás sem olyan mértékű, mint a PC-ken és még lehetne ezt is sorolni. Nem meglepő tehát, hogy a cégek kezdenek eme piac felé kacsintgatni. Ezért meglehet, a jövő úgy fest majd, hogy aki dolgozni akar, elsősorban annak lesz PC-je, mellyel azért egészen jókat játszhat is, de a komolyabb játékosoknak lesz bizony valamilyen élvonalbeli konzoljuk, amelyiken a legdögösebb gamékat nyomják. Aki pedig elsősorban csak játszani szeretne, annak csak konzolja lesz, mellyel mellesleg azért egyebeket is tud csinálni: webböngészés, email és társai. Azt gondolom, itt csak arról van jelenleg szó, hogy olyan széleskörű kínálat van kialakulóban, amellyel mindenkinek az igényeit képesek lesznek kielégíteni. Mert hát ugye így sokkal több mindent lehet eladni. Pénz, pénz, pénz, mint mondtam, ez az egész elsősorban erről szól. Azért például a Baldurs Gate 2-vel, vagy EverQuesttel vagy nemtommivel mégiscsak el lehet menekülni a világ elől egy kis időre... Ez is valami, úgy is érezhetjük akár, kapunk valamit.

ÉS AKKOR MOST STÍLUSOSAN EGY KIS KONZOL HELP LINE :)

Helló PC Guru! Én azért írok, mert egy gane ***(ümm, itt most nem tudom eldönteni, hogy az „m" betű helyett lett „n", vagy az „é"-ről maradt le az ékezet... - a korr.)*** boy játék iránt érdeklődök. Tudom ilyennel nem foglalkoztok, csak PC játékkal, de ha tudjátok, keressétek ki valahogy nekem a Zelda: The Link's Awenking című játék leírását. Na szóval ott tartok, hogy megszereztem a hegedűt, és nem tudom, hova kell mennem. Ha tudtok, légyszi segítsetek! A leveleteket nagyon várom.

(grinci@...)

Igazából fogalmam sincs, én talán egy hegedűtanárhoz mennék, feltéve ha érdekel a dolog, ha nem, akkor meg a használthegedű-kereskedőhöz. Nekem pl. egészen apró koromban gitárom volt, mivel azonban meglehetősen antitalentumnak bizonyultam *(Szerintem nem ez volt életed egyetlen ilyen jellegű mozzanata - a törd.)* **ezen a téren, valaki más oldotta meg helyettem a „hova menjek a gitárral, ha megszereztem" questet. Esetleg el is cserélheted valamire, Lily pölö azt mondta, hogy az ő gitárját annak idején babakocsira cserélte... :) Amúgy fogalmam sincs, mit csinálj, ezért megkérném az igazán kedves vagy akár kedvetlen olvasókat, hogy aki tudja a megfejtést, mailozza már el nekem, és én meg aztán jól elküldöm neked. :)**

ÉS AMIT MÉG MINDIG NEM...

Kedves ...! Meg van neked az Age of Empires: The Conquerors, mert kéne. Megvenném én, ha lenne rá 16 000 Ft-om. Szóval, ha el tudod küldeni a másolatát postán, megadom a címem.

(Csekist)

Mivel időnként érkeznek ilyen remek szórakoztató levelek is, úgy érzem, muszáj itt megint emlékeztetnem benneteket, hogy ilyennel továbbra sem kívánunk foglalkozni, ez ügyben a körzeti szoftverkalózt keressétek fel, ha kérhetem. Köszike.

MÉG EGY VALAMI, AMI TOVÁBBRA SEM FOG MŰKÖDNI :)

Diőr Méjler „Matt" démon! Lehet, hogy k*** sokan utálni fognak most engem, de szerintem jó, hogy Brazil lecserélődött.

Tévedés. Egyáltalán nem cserélődtem le, pontosan ugyanolyan vagyok, mint néhány hónappal ezelőtt. Ezt onnan gondolom, hogy belenéztem a tükörbe, és még mindig nem hiszem el, hogy az ott velem szemben az én fejem, kizárt, hogy ilyen gonosz legyen a sors... :)

Tudom, jól esik a pozitív kritika, de lesz egy még egy tipp! Új arculat kell a Levrovnak (meg levélcímek, hogy a törd. se unatkozzon). Most írhatnám azt is, hogy az újság szép is, meg jó is, meg minden, de nem teszem, mert más úgyis megteszi helyettem. Csak annyi, hogy Freeboy nem szimpi (csak béna tucü zenékről ír). Ha beteszel a levrovba, se sört, se kólát, se gumicukrot nem kapsz, viszont gazdagabb leszel egy új fannal az alfa verziójú levélírók garmadájából. (Közlöm veled, hogy Brazkácsónak vagy' 7865467234 levelet küldtem sörös meg gumicukros szöveggel, de nem voltam nyerő nála. Ha bent látom magam, máris jobban szeretlek:))

A Halál Lordja: DarK

Félreértés ne essék, most sem azért kerültél ide be, mert akarok magamnak egy új fant szerezni, ellenben leveled igen remek példája annak, hogy kinek miért és mennyiszer nem raktam be fontos mondanivalóját, és még csak nem is válaszoltam. És bizony, ez ezután sem lesz másképp, viszont meg lehet próbálni gumicukor helyett valami normális vagy töknormálatlan dologról írni, hátha az érdekesebb, mint a rakjálmábegumicokurmegsör tartalmú leveleket olvasgatni. Vehetitek ezt útmutatásnak is a jövőre nézve... :)

TEVE KERESTETIK (KÖZSZOLGÁLATI PERCEK)

Levél 1, 13 óra 10 perc: Hé! Emberek. Nem látta valaki a tevémet? Brugyesz a neve. Előre is kösz: a Goston voltam.

Levél 2, 13 óra 13 perc: Semmi hír a tevémről? Ilyenkor már otthon szokott lenni.

(Mihalik Ágoston)

Szóljon már valaki, ha látja azt a szerencsétlen tevét, mert szemmel láthatólag állatira (ééértik ugye? állatira... hú de rossz volt... :)) aggódik a pasi. Mondjuk, ha én teve lennék, és ilyen névvel áldott volna meg sors, valószínűleg én is az északi sarkig menekülnék. *(Hát a Brazil név se kutya, FUSS BRAZIL, FUSS! - a törd.)*

STÍLUSTANULMÁNY

Hello Mailer Démon! Nem értem, hogy minek kell a külvilág 20 000 oldalon keresztül az újságba, amikor a LEVROV, vagy más értelmes dolog is lehetne a helyén?!?!? **(A más értelmes dolgot, azt értem, csak ezzel összefüggésben a levrovot nem. Brazil)** Persze, ezzel nem azt akarom mondani, tüntessétek el a külvilágot, biztos van olyan, akinek tetszik (nekem nem), csak egy-két oldallal kevesebbnek kéne lennie!

Más: A 2000\10 LEVROV-ban olvastam, hogy egy csávónak nagyon nem tetszik az, hogy Brazil szimulátoraként irogat a Mailer Démon. Ez a dolog szerintem is nagyon szar, de nekem különben semmi bajom nem lenne a Démonocskával, csak ez a Brazil stílus nem nagyon megy neki. (Próbálkozhatna az aranyos egy egyéni stílus kialakításával)

(Bari Tamás)

Ne légy igazságtalan, nem volt az annyira szar, amit MD generált. Meg aztán mivel én tudom róla, hogy „safe mode"-ban működött, azt is tudom róla, hogy tud jobbat is, csak esetleg itt még nem találta meg a megfelelő énjét, most meg már én amúgy is visszatoltam a kis szőrös pofikámat. A stílusához csak annyit fűznék még hozzá, hogy egyrészt szerintem van neki saját, ami elég jó is és működőképes is, no meg aztán nekem nem is tűnt Brazilszimulátornak, másrészt hát tudod... Igen-igen nehéz nekem őt elképzelni egy kialakított „aranyos" stílussal, hát ahogy átgondolom, sok mindent tudna itt csinálni, de „aranyos" stílust elkövetni.... Hűha :) *(Ja - a törd.)*

NEMTOMMI, DE AZ UTOLSÓ LEVÉL MA

Hello Mailer! Kissé szomorú vagyok, hogy Brazil elköszönt, de hát ez biznisz. Bár nem tudnám elképzelni a mestert játékprogramozóként, viszont nem ez a problémám.

Megmondom neked őszintén, én is kicsit nehezen képzelném el magam játékprogramozóként manapság. Bár kétségtelen tény, egy időben csináltam ilyesmit, de elég hamar benőtt a fejem lágya, és abbahagytam, más kérdés, hogy éppen akkor műtötték gyönyörű kis malacszemeimet, és ettől aztán nem volt más választásom, mint lemondani róla. Jut eszembe, Démonra kicsinyt nyűgös vagyok, nem tetszik az nekem, hogy azt mondta, mindenféle más munkám miatt hagytam abba a levrovot, hát ez rossz fényt vet rám, még a végén azt találja gondolni rólam valaki, hogy dolgozok. Borzasztó.

Brazilt mindig lehetett Braznak vagy Brazilka bácsinak becézni, de téged... A Démi vagy talán a Mailerka ígéretes, de nem passzol az egyéniségedhez. Sört nem küldök, mert egy béta verziójú szoftvernek nem hiszem, hogy használni válna, a törd. meg úgyis lenyúlná. *(Na szép. Nemis. VAGYDE? - a törd.)* Nem mintha félteném, nincs túl sok vesztenivalója az agysejt-pusztítással kapcsolatosan, egyébként tényleg gyenge poénjai vannak. *(Ismétlés a tudás ... Na szép. Nemis. VAGYDE? - a törd.)* Ja és a korr. nem írt be az októberi számba, összeesküvés lenne tán? Vagy már éppen dél felé tart? Na nem. Jó éjszakát.

(Magyar Gergely)

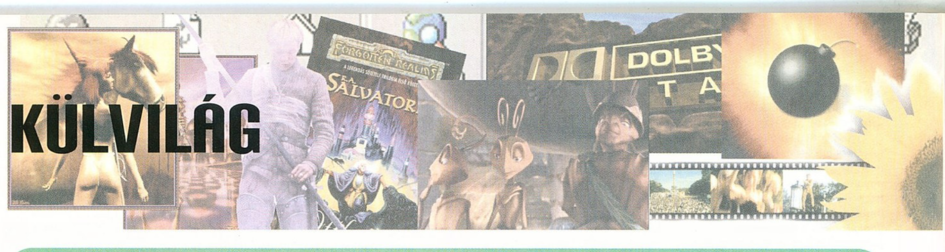
Na ugye? Ugye? Én is mindig mondom a tördnek, hogy állatira gyenge, de nekem nem hiszi el, mindig csak orrba akar vágni. Pedig próbálok neki segíteni, hogy valami jót is írjon, olyanokat pl., hogy a Brazil az isten, Brazil az agy, vagy Brazil a legjobb. De hát javíthatatlan, fejlődésképtelen, nem is tudom, minek próbálkozom vele, de mit tehetek, szeretem a lehetetlennek látszó kihívásokat. Mondjuk ez az is... :) A korr. meg itt van ám jól, ha nem lenne, akkor ebben a levrovban lenne ezerötszáznegyvenhárom helyesírási hiba, de nincs. Meg lefogadom, hogy ide most már bele is fog írni, ismerem én őt ám. ***(Itt összességében a velem kapcsolatosakra, csak annyit mondanék, hogy igen. – a korr.)***

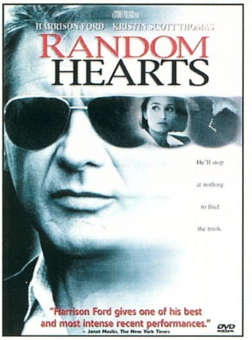
Abba is hagyom most, hogy legyen mindkettőjüknek még elegendő helye a fontos mondanivalók közlésére. Arról meg nem is beszélve, hogy két oldalra ennyi mennyiségű betűt is túlzás már bezsúfolni, de nem baj, majd a törd. megoldja, legalább ennyire legyen jó. Na pusszantás pajtások, egyszer csak jövök.

Brazil
e-mail cím ismert :)

Remélem a levrovot nem buszon olvastad, mert ugye a tökorrú sohasem tudja eltalálni, hogy mennyit írjon, pedig állandóan engem nyaggat. A mellékhatások tekintetében, kérdezze meg kezelőorvosát, gyógyszerészét. - a törd.

KÜLVILÁG





ZUHANÁS -RANDOM HEARTS-

Rendezte: Sydney Pollack
Főszereplők: Harrison Ford, Kristin Scott Thomas
DVD specialitások:
Szinkron: angol, német (Dolby Digital 5.1),
Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, svéd, holland, német, török, dán, finn, görög, norvég, arab
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: Az alkotók és szereplők bemutatása, A film előzetese, Különálló zene-hangsáv, Kimaradt jelenetek, Így készült a film (23 perc), A rendező teljes audiokommentárja, Kimaradt jelenetek a rendező kommentálásával
Forgalomba hozza: InterCom

„Egy tökéletes világban sosem találkoztak volna" Ezzel a frappáns szöveggel hívja fel magára Sydney Pollack legújabb filmjének moziplakátja a filmrajongókat.

A szlogen rövid, mégis céltudatos, s tudatja a nézővel, hogy minek lesz szem- és fültanúja az elkövetkezendő bő két órában. Az efféle jelmondatok azonban általában nem elegendők ahhoz, hogy a mozik előtt bóklászó emberkéket lázba hozzák és pénztár előtt kígyózó sorok kialakulását okozzák nem beszélve arról, hogy ettől a szlogentől nem fogom DVD-n megvenni. Természetesen előbbi megállapításommal a film producerei is tisztában voltak, ezért a forgatókönyvet Sydney Pollackra, a szerepeket pedig - Hollywood két sármos sztárjára - Harrison Fordra és Kristin Scott Thomasra osztották.

„Szuperprodukció" harsogná a hétköznapi emberfia, ha mondom, ha nem olvasna újságot, és nem szembesülne a külföldi és hazai kritikusok megnyilvánulásaival, amelyek egyöntetűen unalmas ámde tökéletesen megformált és jól eljátszott karakterekkel felvonultatott balladáról szólnának.

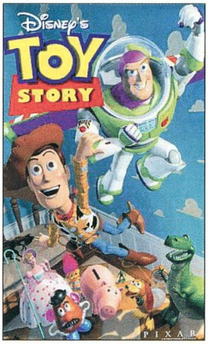
Ezzel a tudattal huppantam bele kedvenc fotelomba, és vetettem alá magam a digitális forradalom korongján terpeszkedő történetnek. A látottak engem is inkább az unalmas film gondolata felé terelgettek, és be kell valljam, jó néhányszor pillantottam karórámra, és az sem volt ritka, hogy szokásaimtól eltérően kicammogjak a konyhába némi üdítőért. Valami nem stimmelt. Hiába rendezte Sydney Pollack (az ő nevéhez fűződnek a Távol Afrikától, Az aranyoskám, A lovakat lelövik ugye stb. című filmek), a zseniális főszereplők hiába hozzák formájukat, mindezek ellenére egy elnyújtott szappanopera véget nem érő sorozatának kétórásra megvágott „werkfilmjét" kellett végignéznem.

Szomorú, nagyon szomorú, de az is előfordulhat, hogy bennem van a hiba és, hogy nem vagyok túl elnéző a mester alapos és minden részletre kiterjedő munkájával. Meglehet. Pergő világban élünk, a nyugalom mára már kihalt a megismert fogalmak tárházából, nem tehetünk ellene semmit... de talán éppen ezért kellett volna jól éreznem magam a filmen.

Sajnos azonban nem így történt, a Zuhanás valóságot öltött, a nézők és a kritikusok tanácstalanul állnak a probléma előtt. Egy életképes műfaj, profi alkotógárdával, őrjítő sebességgel hull alá a mélybe, majd apró ponttá zsugorodva megszűnik létezni.

Röviden ennyi lenne az, amit a film rám gyakorolt hatása bitekre ültetve képes volt monitorra vinni. Mondhatnám azt, hogy én még várok, vagy azt, hogy remélem, nektek tetszeni fog. Ez utóbbiról csak annyit, hogy úgy legyen!!!

Sasa



TOY STORY JÁTÉKHÁBORÚ

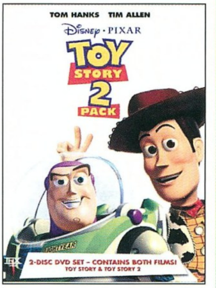
Rendezte: John Lasseter
Főszereplők: Rajzfilmhősök
DVD specialitások:
Szinkron: magyar (Surround) angol (Dolby Digital 5.1), francia, holland, cseh, lengyel
Felirat: angol, holland, francia
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: Tin Toy - A PIXAR animációs rövidfilmje, Így készült a Toy Story – Játékháború, Filmelőzetesek (köztük: 102 Kiskutya, Dínó, Fantázia 2000, A kis hableány 2, Susy és Tekergő 2)
Forgalomba hozza: InterCom

Andy szobájában vidám élet folyik! Különösen akkor, amikor annak gazdája távol van - ha senki nem figyeli őket, a játékok megelevenednek. Woody a főnök, az öreg harcos, a beszélő seriff-rongybaba. De ott van még Mr. Krumplifej, aki szerelemre vágyik, Rex, az ijedős dinoszaurusz, Guba, a tudálékos perselymalac, kalandvágyó katonák, kacér öltöztetőbabák és a többiek. Ám egy nap új társuk érkezik: Buzz, a hipermodern, csillagközi lézerharcos. Két dudás még egy gyerekszobában sem fér meg. Buzz és Woody hamar ellenségek lennének, ha nem zuhannának ki véletlenül az ablakon, és nem kellene együtt megküzdeniük a valódi világgal, hogy száz kaland, veszély és viszontagság után végre visszajuthassanak Andyhez. A Toy Story az első egész estét betöltő, kizárólag háromdimenziós komputer-animációval készült film. A fordulatos történet és a sziporkázó humor lebilincselően izgalmas vizuális hatással párosul: felnőttek, gyerekek és a többiek egyformán élvezni fogják!

Sasa

TOY STORY 2 JÁTÉKHÁBORÚ 2

Rendezte: John Lasseter
Főszereplők: Rajzfilmhősök
DVD specialitások:
Szinkron: magyar (Surround) angol (Dolby Digital 5.1), francia, holland, cseh, lengyel
Felirat: magyar, angol, holland, francia
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: Luxo Junior - A PIXAR rövidfilmje , A film karakterei - rövid dok. film, A film zenéje - rövid dok. film, A legklasszabb játék - rövid dok. film, Bakiparádé
Forgalomba hozza: InterCom



A Toy Story - Játékháború 2. elején Andy táborozni megy, és magukra hagyja játékait. Minden a legnagyobb rendben menne, de egy megszállott játékgyűjtő, Al McWhiggin elrabolja Woodyt. Al lakásában Woody megtudja, hogy a gyűjtők számára ő értékes darab az 1950-es Woody nagy csapata című tévéműsorból. Woody megismeri a műsor többi figuráját is: Jessie-t, a cowboy-lányt, Szemenagyot, a lovat és Stinky Pete-et, az aranyásót. Közben Woody barátai, Buzz Lightyear, Krumplifej, Slinky, Rex és Guba is akcióba lép. A rettenthetetlen csapat meg szeretné menteni társát attól, hogy kiállítási tárgyként végezze egy múzeumban. A játékok

DVD

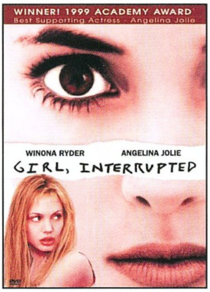
veszélyesebbnél veszélyesebb helyzetekbe kerülnek, miközben megpróbálják Woodyt hazahozni, mielőtt Andy megérkezik.

Sasa

ÉSZVESZTŐ GIRL INTERRUPTED

Rendezte: James Mangold
Főszereplők: Winona Ryder, Angelina Jolie, Whoopy Goldberg
DVD specialitások:
Szinkron: angol /Dolby Digital 5.1
Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, holland, horvát, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab, bulgár
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: - Így készült az „Észvesztő“, Kimaradt jelenetek a rendező kommentálásával, A rendező audiokommentárja
Forgalomba hozza: InterCom

1967-ben járunk. A 17 éves Susanna Kaysen alig különbözik a legtöbb amerikai lánytól; ő is bizonytalan, összezavarodott, és küszködve próbálja megérteni az őrületes tempóban változó világot. A szülők kérésére találkozik egy pszichiáterrel, aki aztán tüstént néven is nevezi szokatlan viselkedését. Határeseti személyiségzavarról beszél, melynek „tipikus megnyilvánulása az önkép, a távlati célok, az értékek, a baráti és szerelmi kapcsolatok terén mutatkozó bizonytalanság". Be is utalja a Claymoore kórházba, ahol Susanna egy csapat furcsa, fiatal nő között találja magát. Az itt eltöltött két év során ők lesznek legjobb barátai: az elragadó, ám beilleszkedési zavarokkal küzdő Lisa, az elkényeztetett, papa-kedvence Daisy, aki étvágyát hashajtókkal igyekszik kompenzálni és a meleg szívű Polly, aki túlélt egy tűzvészt. Ám idővel Susannának választania kell az intézetbeli barátok sajátos szélsőséges világa és a kinti valóságos világ között. Ő pedig úgy dönt, hogy maga mögött hagyja a „párhuzamos világot", visszaszerzi függetlenségét, és éli tovább az életét - a maga módján.

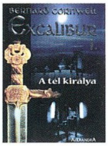


Sasa

DVD

BERNARD CORNWELL: EXCALIBUR I.

Kiadó: Alexandra Kiadó (2000)
Fordító: Babits Péter



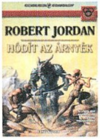
Az Arthur-mondakört sokan sokféleképpen feldolgozták, ezért meg sem lepődtem azon, hogy itt minden másképp van, mint amit eddig tudtam vagy hallottam. „A tél királyá"-ban sok mítosz dől romba magával rántva hősöket és gonoszokat egyaránt.

Cornwell meséje szerint Mordred és Arthur féltestvérek. Mivel Mordred a törvényes örökös, de Arthur az idősebb, az ő feladata a sánta fiú nagykorúságáig fenntartani az ország békéjét. Csakhogy ő gondol egyet, szerelembe esik (persze nem abba, akit politikai okok miatt kijelöltek számára), és ezzel alaposan magára haragít bizonyos embereket.

A sérelmek orvoslásának háborús módjára kerül sor, melyben a britek egymást gyilkolásszák, miközben a szászok és az írek is az ő soraikat tizedelik. Szép kis keveredés kezdődik, az olvasó meg közben szép lassan kitépi az összes haját. Na nem azért, mert a történet rossz (sőt épp ellenkezőleg), hanem mert nagyon oda kell figyelni, hogy ki kicsoda és hogyan kerül a képbe.

ROBERT JORDAN: HÓDÍT AZ ÁRNYÉK I.

Kiadó: Beholder Kiadó (2000)
Fordító: Radnóti Aliz



Az Idő Kereke tovább forog. Ahogy a Sötét Úr ereje nő, úgy erősödik az Újjászületett Sárkány is, hogy aztán majd a végső összecsapás pillanatában mindketten beteljesítsék a Próféciák rájuk vonatkozó sorait.

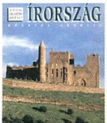
Rand megbékélt sorsával, és igyekszik igazi vezetőként viselkedni. Persze emiatt olykor megbánt embereket, de a magasztos cél áldozatokat kíván. Miután értelmezte a Próféciák bizonyos részleteit, úgy dönt, elindul ősei földjére – újabb válaszokat találni. Vele tart Mat, Moiraine, Lan, Egwene és az aielek. Hogy hol a csapat többi tagja?

Perrin hazamegy a Folyóközbe, mert feltűntek arrafelé a Fehérköpenyesek, akik állítólag őt keresik. Nynaeve és Elayne pedig Tanchicóba, a bűnök városába tartanak, mert egyikük álma valami fenyegetőt jelzett onnan.

Mindenki járja tehát a saját útját, de a közös cél mégis a Sötét Úr legyőzése. Ha az események így folytatódnak, még soká lesz az a pillanat, amikor az Idő Kereke megpihenhet.

ROSALBA GRAGLIA: ÍRORSZÁG

Kiadó: Gabo Kiadó (2000)
Fordító: Lázár Júlia



Sokszor gondolkodtam már azon, hogy miért vonz engem Írország? Mi lehet az az erő, amely mindig arra ösztönöz, hogy megnézzek valamilyen róla készült filmet, vagy kezembe vegyek és elolvassak egy róla írt könyvet?

Aztán ahogy lapozgattam ezt az albumot, a misztikus csoda szépen fokozatosan feltárult előttem: a természet, a történelem és az itt élő emberek csak együtt alkothatják meg azt a tökéletes harmóniát, ami nélkül a varázslat elenyészne.

Nem hiszem el, hogy a könyv elolvasása után akadna olyan ember, aki ne akarná látni a kastélyokat, a monostorokat, a történelem előtti dolmeneket, a menhíreket, az apró falvakat, a mesebeli szigeteket; aki ne hallgatná meg szívesen az eredeti gael beszédet és a középkori ír zenét, vagy nem látogatna meg szívesen egy igazi, eredeti pubot.

Akadnak az albumban olyan képek, amelyektől a lélegzetem is elállt. Csak ültem és néztem, miközben az járt a fejemben: milyen szerencsés, aki fényképezőgépével megörökíthette a pillanatot.

DAVID FARLAND: RÚNALOVAGOK I.

Kiadó: Excalibur Könyvkiadó (2000)
Fordító: Hajász Bertalan

Új világ születésének lehettem tanúja, miközben olvastam a történetet, amely jól áttekinthető, izgalmas, mentes azoktól a logikai hibáktól, amelyek ilyen esetben előfordulhatnak. A mágia szokatlan használata idegen volt ugyan számomra, mégis felkeltette az érdeklődésemet. Kicsit megdöbbentem viszont, amikor a tűzelementál „betombolta magát".

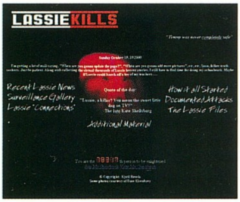
A lánykérőbe igyekvő Gaborn Val Orden herceg és hűséges testőre (Borenson) Sylvarresta király várába tartanak. Útközben véletlenül megtudják, hogy a Farkasúr is oda vezeti seregeit, csakhogy kevésbé barátságos szándékkal. Sajnos a fiú hiába lovagol előre, nem tudja megakadályozni Sylvarresta elestét.

Gaborn kénytelen elmenekülni, de útközben hatalmas szövetségesre talál. Persze ennek is megvan a maga ára. Mindenki azt hiszi, hogy a fiú egyszerű herceg, de eztán a Farkasúr több hűséges szolgájának elvesztése után kénytelen belátni, mekkorát tévedett. Ez persze nem veszi el a kedvét az embervadászattól. Folyt. köv.

– Vanda –

KÖNYVEK

Jólneveltségünkből kifolyólag a múltkor egy kis pihenőt tartottunk, de a kis hatásszünet után most folytatjuk elképedt barangolásunkat a net legelborultabb honlapjain. Kezdjük rögtön a **www.wizard.net/~eei/lassie.htm** címen elérhető, tényfeltáró jellegű portál, amely mellesleg a Lassie kills! nevet viseli. Nyilván mindenki hallott már Lassie-ről: tudjátok, az a skót juhászkutya, amelyik Eric Knight könyvében legalább annyi ideig mendegél hazafelé, hogy attól még talán E. T. is elfáradna. A közvélemény szemében ugyebár Lassie kedves, jóravaló, hűséges négylábúként él. Vagy legalábbis élt eddig, mert a site gazdája végre lerántotta róla a leplet, és ország-világ elé tárja, hogy ehhez a vérengző fenevadhoz képest a Baader-Meinhof terrorcsoport is csak retardált kisdobosok gyülekezete lehet! A honlapon az álmélkodó látogató előtt megelevenedik e genetikai szörnyszülött minden szörnyűséges tette (sőt, nemcsak az övé, hanem a leszármazottai számlájára írható bűnök is!). Fény derül például arra, hogy milyen szerepet játszott a szovjet műholdkísérletekben, hogyan próbálta John F. Kennedy bevonni a Castro-ellenes frontba a kubai rakétaválság idején (még szerencse, hogy a jeles demokrata végül mégsem folyamodott ehhez a végső fegyverhez!), továbbá hiteles fotókkal alátámasztott jegyzőkönyvekbe is bepillantást nyerhetünk a Lassie-família vérengzéseiről. A site napról napra újabb terhelő bizonyítékokkal frissül: az ígéretek szerint hamarosan új adatok látnak napvilágot többek között arról, hogy Lassie számlájára írható az O. J. Simpson-ügy, a roswelli ufó, sőt, nemsokára talán sikerül feltárni a titokzatos Spice Girls-kapcsolatot is...



"Sok ketchuppal elmegy!" – szokás mondani nem különösebben nívós dolgokra. Ez esetünkre is áll, mert ha elmegyünk a **www.ketchup.wonderland.org** címen fellelhető nem különösebben nívós site-ra, jó sok ketchupot fogunk fellelni. A Planet Ketchup ugyanis a paradicsomszósz rajongóinak valóságos Mekkája, ahol az arra járó mindent megtudhat a ketchupról, amit csak érdemes (és még egy csomó egyéb dolgot, ami nem). Állandóan frissített hírek (például: van már zöld is), tudtad-e rovat, ketchup-történelem, ketchup-FAQ és képtár hívogatja az embert, és mivel a site mintegy szószólója a ketchup-fanoknak, természetesen remek további ketchup-linkek is várnak ránk, ahonnan például

ellátogathatunk a világ legnagyobb ketchupos-üvegének rajongói site-jára... (Ha egyből oda akarsz menni: **www.catsupbottle.com**)

Valamelyik múltkori szám levrovját böngészgetve feltűnt, hogy jó páran érdeklődtök a HTML programozás iránt. Hogy lesz-e ilyen rovat a Guruban, azt csak az égiek és Mocsy tudhatja, én mindenesetre kicsit utánaszörföztem a dolognak, és bizton állíthatom, hogy hálószerte jó néhány remek honlap foglalkozik a HTML lelkivilágának belső ügyeivel. Hogy a képzett programozó mit is tud kihozni a segítségével, arra a legszebb példa a **emptywebsite.com**-on található. (Képet nem közlünk, de higgyétek el, hogy mihelyt beléptek erre a megszentelt helyre, minden megvilágosodik előttetek.)

Mostanában egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek az önjelölt web-művészek között a pálcika emberkék. Ha valaki esetleg nem tudná, miről van szó: jelentős mennyiségű szabadidővel rendelkező egyének Flash-animációiról, amelyek szereplői meglehetősen soványak, és minden egyes kalandjuk azzal a happy enddel végződik, hogy valami igen elmés módon elpatkolnak. Ilyen típusú ökörségek kedvelőit várja szeretettel a **www.stickdeath.com**.

A nagybetűs Élet kapcsán számos fontosnak látszó, ámde apró-cseprő kérdésre próbál választ találni a tulajdonosa, de a legfontosabb, mindent eldöntő Kérdés azért mégiscsak az: meddig tart? Eddig a választ csak akkor kaphattuk meg rá, amikor már nem tartott (ergo a kérdés már nem volt aktuális), de szerencsére a helyzet javult: a **test.thespark.com/deathtest/death.cgi** címen található honlapon mindenki egész pontosan értesülhet róla, hogy hány napból áll még evilági pályafutása (illetve fájó szívvel deríthet rá fényt, ha esetleg már bevégeztetett), ami alapján az ember nyugodtan (?) beoszthatja az idejét. (Nekem például már felesleges adóelőleget fizetnem, viszont kötöttem pár életbiztosítást.) A halál beálltának pontos kiszámítása szigorúan tudományos alapon zajlik: születési időpontunk, nemünk és méreteink megadása után egy rakásnyi, IQ-tesztet megszégyenítő hosszúságú kérdőíven kell átrágni magunkat, amelynek első részében általános jellegű információkat kell adnunk (például szenvedünk-e fekete pestisben, daganatos megbetegedésben, Internet-hozzáférésben, illetve a családban akad-e ilyesmivel sújtott személy), majd kockázatos hobbijainkról (idegenekkel való ismerkedés, éjszaka való egyedül mászkálás, South Park-nézés), vásárlási szokásainkról (kábítószer, pálinka stb.) kell számot adnunk. A teszt további részében véletlenszerű kérdések sora hatol néha a legintimebb szféránkba (bár szó se róla, lelkiismeretes készítői mindig tájékoztatnak róla, hogy a teszt nagyján már túl vagyunk), végül pedig egy 1-10 közötti skálán kell meghatároznunk, hogy úgy általában milyen egészségesnek érezzük magunkat. A teszt adataiból aztán nemcsak elmúltunk szomorú napja derül ki, hanem annak várható oka is. Nekem például teljes egy hetem van hátra, és legnagyobb valószínűséggel (39%) valami ragályos betegségben fogok elhunyni, de van 5-5% sansz arra is, hogy öngyilkos leszek, vagy elrabolnak az idegenek. (Mire ezt olvassátok, én már jól vagyok, a gyásztáviratokat nyugodtan postázzátok a PC Guru címére...) Ez a hír szörnyen elrontotta a mai napomat, és azoktól a statisztikai adatoktól sem tudtam job kedvre derülni, hogy eddig 6390956 látogató töltötte ki a tesztet, akiknek várható átlagos élettartama 67 év volt, még százezren sem dolgoznak a pornóiparban és 9 százalékuknak szőrös a melle. Mielőtt végső nyugovóra térnék, mindenképpen felhívnám a figyelmet arra, hogy ugyanitt még egyéb tesztek is találhatók, többek között egy kereskedelmi tv-be kívánkozó műveltségi vetélkedő (Wealthtest). Ízelítőnek tán elég ennyi:

Hogyan határoznád meg a Penthouse szó jelentését:

1. Az amerikai hadsereg főhadiszállása
2. Sátáni szimbólum
3. A hely, ahol szívesen élnék
4. ... (ezt inkább hagyjuk.)

A végén lehet egymillió dollárt nyerni...

Spot

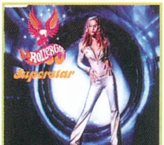
NET

Z+ IN DA HOUSE

Az ungárise zene tv és a Record Express együttműködésének első gyümölcseként jelent meg az In Da House sorozat sorrendben nyolcadik tagja. Ez számomra azt is jelenti, hogy a közös anyagaikra a csatornán is sűrűn játszott dance felvételek fognak felkerülni ... hmm, ezt nehéz lesz tartani ;-). Azonban csodával határos módon a 18 számos korongra szép számmal kerültek fel viszonylag frissnek mondható felvételek (értsd egy-két hónaposak - ezt október első napjaiban írom) és olyanok is, amelyek az idei Love Parade nagy himnuszai voltak. És-és-és a „geráppá"-zók nagy örömére „Önök kérték, Önök kapják" alapon itt a tucü-tucü Da Cloot féle Get Up Aaaahhh! A lemez stílusát azt hiszem, nem kell feszegetnem (nyolc rész után :-), álljanak itt inkább a dalok, és azok közül is a legjobbak: Mauro Picotto – Komodo (ha a germánoknál ATB, akkor a taljánoknál ő az első számú dance csoda, a lemez talán legjobb felvétele, méltatlan, hogy csak 16-ik), ATB – The Summer (nem az eredeti változat, és különben is miért nem a Fields Of Love :-(, Spiller – Groove Jet, CJ Stone – Infinity (Istenem, mekkora himnusz volt), Sash! – With My Own Eyes, Encore – Le Soleil Noir (szintén Sash! csak más néven), Blank & Jones – DJ Culture, Marc et Claude – Need Your Lovin', Hi-Gate – I Can Hear Voices, Gigi D'Agostino – Another Way... tényleg, Moloko mit keres a lemezen, a Time Is Now után azt hittem, már nem lehet mélyebbre süllyedni...

CLUB LIFE

A hónapról-hónapra feltűnő új klubzenei (vagy nevezzük inkább dance-nek) válogatások egyike a fellengősen hangzó Klub Élet. Ennek első szembeötlő pozitívuma a korrekten megtervezett borító. Aztán a CD-lejátszóba helyezés és a meghallgatása után leszűrhető, hogy a húsz szám többsége igencsak jó, csakhogy ismételten előáll a szokott gond, az a bizonyos frissesség. A mirelit ételekkel nincs semmi bajom, na de az ilyen „mirelitválogatások" <copyright freeboy> már nincsenek az ínyemre, milyen lenne, ha a PC Guru novemberi száma helyett a júliusi jelenne meg?! A zenék természetesen népszerű euro-slágerek: Fragma – Toca's Miracle, ATB – The Summer, Gigi D'Agostino – The Riddle, Spiller – Groove Jet, Mario Lopez – Into My Brain, Rank 1 – Airwave (időszerű ez még?), Eiffel 65 – Too Much Of Heaven, Prezioso feat. Marvin – Let Me Stay, Gambafreaks – Down, Down, Down, Paffendorf – Everybody Scream...



ROLLERGIRL SUPERSTAR

Menetrend szerint itt a rollerlány legújabb slágere, a negyedik állomás a Superstar. Nicci Juice, alias „superstar" Rollergirl a Luv U More óta sokat változott, a kezdeti bájos-aranyos görkoris image-ét megtartva, külső adottságait ügyesen felhasználva szépen Európa női dance szexszimbólumává fejlődött. Ettől függetlenül mégsem érzem úgy, hogy a Superstar van olyan jó, mint az előző nótái (bár vannak, akik szerint igen), lehet, hogy a tökéletesen megkreált összkép mellett kifulladóban van a zeneszerző, Alex „U96" Christensen fantáziája? Nem hiszem, inkább csak arról van szó, hogy az irreálisan sok produkciója mellett nem tudott elég figyelmet fordítani erre az anyagra. Na, majd meglátjuk, hogy tudnak-e a jól bevált – a Dear Jessie óta használt – hangszerek mellé/helyett újakat kitalálni a karácsonyra ígért új albumra. Addig is itt a maxi, amely már hosszra is felér egy fél nagylemezzel, hiszen közel 40 perces.

JUVENTUS OLIMPIA 2000

Itt szeretnék gratulálni magam és a Guru Team nevében a magyar sportolók kiváló szerepléséért a sydney-i olimpián, kiemelten pedig a kézilabdás lányoknak (az az arany megvan, ha nem is kézzel fogható éremként, de örök emlékként a lelkünkben mindenképp)! Nos tehát a válogatáson magyar előadók szerepelnek egy-egy olimpiához köthető (vagy nem köthető :-(dallal a saját repertoárjukból. Fontos megemlíteni, hogy a lemez nemes céllal készült, nevezetesen a rajta szereplő művészek honoráriumukat felajánlották a BS újjáépítésére! Ennek megfelelően a zenék nagyon sokszínűen lettek válogatva, Sárlitól a Shygyson át egészen az A. D. Studióig.

BRAVO HITS 15.

Lehet, hogy tizenötödik rész miatt, de mindenesettre a t. szerkesztőknek sikerült végre ütős, jól felépített Bravo Hitset összehozniuk. Mint ismeretes, ha valami, akkor ez a válogatás sorozat, az, ami igazán a nagyközönséghez szól, nem a rockerekhez és nem is a technósokhoz, hanem azokhoz, akiket ha megkérdezel, hogy milyen zenéket preferálnak, azt mondják: „hát én mindenféle zenét meghallgatok". Telis-tele van azokkal a TV és rádió slágerekkel, amelyek a tiniszíveket mostanság a leginkább megdobogtatták: Britney, BSB, Five+Queen, N'Sync, Melanie C, Bomfunk MC's, Sasha, Kyle, Venga meg a többiek. Igaz, kicsit csöpögős, de sokaknak bejön, fiatalabbaknak éjjel-nappal, idősebbeknek inkább csak kocsiba...

HEVIA THE OTHER SIDE

A kelta zenék kedvelőinek örömére itt a világ legismertebb dudásának legújabb lemeze, amely folytatja a No Man's Land által megkezdett hagyományokat. Azaz a népi, tradicionális elemeket ötvözi a mai kor elektronikus hangzásával mindenki számára elfogadható, tetszetős formában. José Ángel Hevia ezúttal is egzotikus tájakra invitál minket zenéjével, végigvezetve bennünket egy csodálatos álomvilágban Pakisztán, Egyiptom, Jordánia, vagy éppen Budapest földjein. Ez utóbbi külön öröm a magyar szív számára, mivel az ötös Banos de Budapest (Budapest fürdői) számot éppen ez a város inspirálta.

KYLE MINOGUE LIGHT YEARS

2000-re a nyolcvanas évek végének pop hercegnője, a mai is szexi Kyle „szuper-popsi" Minogue (bocs!) is visszatért. Az ausztrálok egyik első számú nemzeti büszkeségének (a kenguruk és Krokodil Dundee után :-) eddigi nyolc albumából összesen több tíz millió darab fogyott el kárpótolva azt, hogy közben a nemzetközi filmes világba – mint színésznő – nem tudott betörni (otthoni sikeres sorozatai ellenére), mivel a dobbantásnak szánt 94-es szupermozi, a Van Damme-mal közösen készített Street Fighter végül bukás lett. E filmjével ellentétben viszont mostani, nyolcadik albuma ígéretesnek tűnik annak fényében, hogy az első két sláger a Spinning Around és az On a Night Like This máris óriási sikereket ért el. Sőt, több mint valószínű, hogy az énekesnő eddigi pályafutásának csúcsát is most érte el, mivel a millenniumi olimpiai játékok záróünnepélyén lehetőséget kapott rá, hogy két számot elénekeljen! U. I.: Az R. Williamsszel közösen énekelt sláger, a Kids is természetesen rajta van az albumon!

Szabó Dani
freeboy@buli.net

CD

KÜLVILÁG

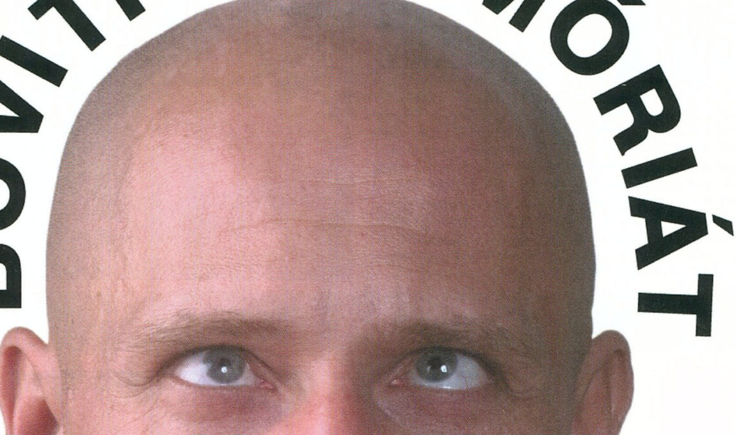
a könnyed informatikai magazin

Egy kicsit **kevesebbet** a gépről. Egy kicsit **többet** az emberről. Egy kicsit **több téma** az internetről, a mobiltelefonról és a szórakoztatóelektronikáról.

Egy kicsit másképp, egy kicsit másról is!

És ezt már sokan észrevették rajtunk!

BŐVÍTI A MEMÓRIÁT



GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC
Őrizzük meg szellemüket!
... a VIDEOTON
által gyártott
MC-n, CD-n, és DVD-n!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
Radnóti Miklós
(1909-1944)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Kompakt technológia
Kompakt szolgáltatás
Kompaktlemez
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

KÖVETKEZŐ SZÁM

RED ALERT 2

Annyi év várakozás után a legendás Red Alert második része végre megérkezett. A Westwood idei sikerprogramjáról már annyi szépet hallottunk, hogy szinte tűkön ülve várjuk a folytatást. Nem lennék meglepve, ha ez lenne a hónap játéka, hiszen a jó öreg real-time stratégiák még mindig a csúcson vannak. A kérdés már csak az, hogy meddig?

FIFA 2001

Menetrendszerű pontossággal érkezett meg az EA Sports 2001-es fociőrülete, mely ha minden igaz, akkor nagyságrendekkel fogja felülmúlni az elődeit. Úgy tűnik, az EA nagyon jó lóra tett, amikor megvásárolta a Fifa jogait, hiszen a pletykák szerint ez az egy játék többet hoz az EA konyhájára, mint az összes többi fejlesztés együttvéve.

SACRIFICE

A Shiny új őrülete is terítékre kerül novemberben. A Sacrifice az utóbbi idők egyik legjobban kivitelezett játéka lesz. A stílusát tekintve akció és stratégia keverék, viszont mindkét műfajból a legjobbat hozza ki. Véleményünk szerint ez lesz az év egyik nagy meglepetése.

WIZARDS & WARRIORS

David Bradley neve a Wizardry sorozat elterjedésével vált legendássá. Azóta otthagyta a Sir-tech-et, s belekezdett a Wizards & Warriors fejlesztésébe. A munka gyümölcse mostanra ért be, a következő hónapban részletesen elemezzük ezt az új RPG-t.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN

Master of Orion 2: Battle at Antares

A MO2 bizony nem mai darab, viszont a neve legenda lett a körökre osztott stratégiák között. Többek közt ez az a játék, mely a legnagyobb vetélytársa volt az Imperium Galacticának. Itt az ideje, hogy a PC Guru olvasói eldöntsék, melyik a jobb. A Microprose által kiszivárogtatott információk szerint a harmadik rész fejlesztése gőzerővel folyik. Annak megjelenésig nyugodtan el lehet mélyedni a második rész rejtelmeiben, ennél jobb körökre osztott űrstratégiát nehezen találni.

A KÖVETKEZŐ PC GURU NOVEMBER 23-ÁN JELENIK MEG.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Mocsáry József
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
LABEL FUTURA EXTRAVAGANZA
FORRAI ÉS TSA BT.
EMAIL AND COMMENTS: NEXUS@PHILOSLABS.COM

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft., a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Lapigazgató: Berényi Zoltán
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Üzletkötő: Boruzs Krisztina
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 22057/hó

A MATESZ 2000. II. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 22752/hó
2000. szeptemberi szám eladott példányszáma: 21507
A PC GURU e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Klipsch
A LEGEND IN SOUND

TERRATEC®

KLIPSCH professzionális házimozi-rendszerek

Sinergy Quintet – 140 000 Ft + áfa *
5x100 W teljesítmény, tölcséres hangszóró kialakítás, 5 év garancia
made in USA

* a készlet mélysugárzót nem tartalmaz

PIXEL Multimédia

a multimédia középpontjában

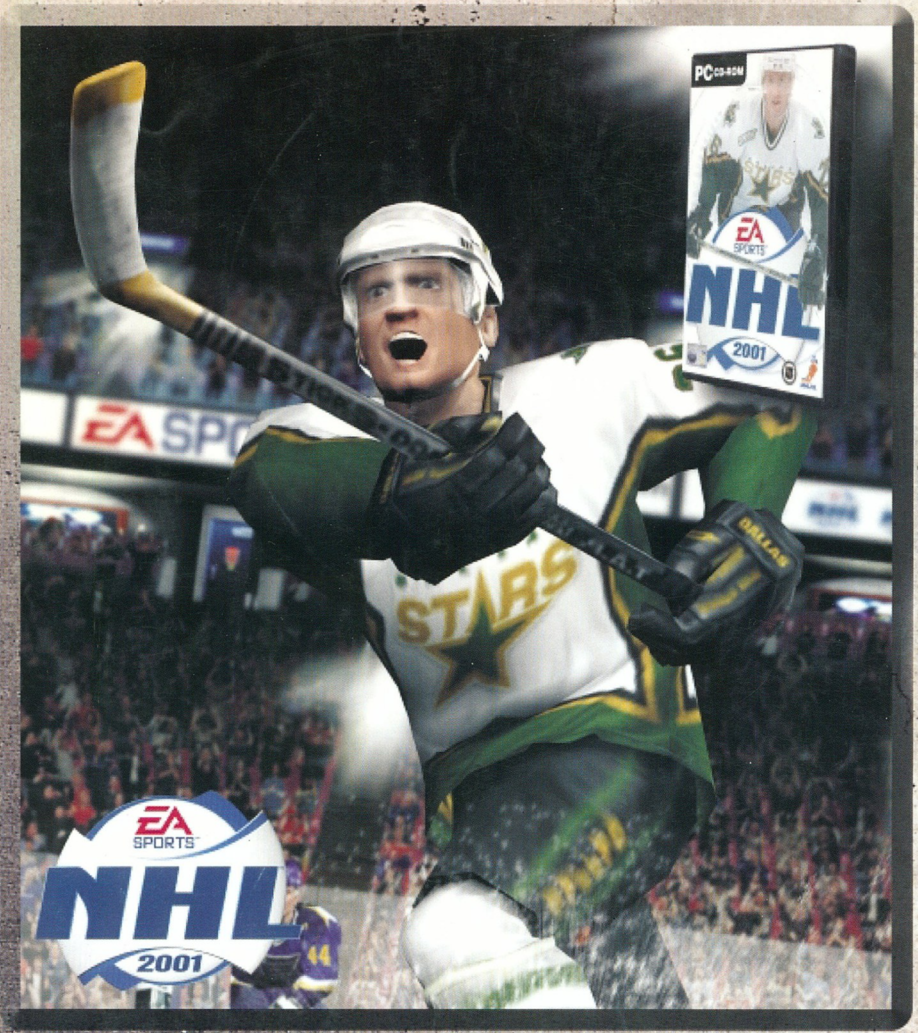
ACS 54
frekvencia átvitel: 38Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 20W mélysugárzó (fa): 20W jel/zaj viszony: 65dB

ACS 56
frekvencia átvitel: 30Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 35W mélysugárzó (fa): 35W jel/zaj viszony: 65dB

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

DIAMOND

Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu



KEZDŐDJÉK A JÁTÉK!

Istenáldotta tehetség.
Nyaktörő sebesség, és a személyes biztonság egészséges mellőzése. Mestere vagy a jégnek?
Jobb, ha igen.

Ez az NHL 2001.
Az évszázad jéghokijának csúcsa.
És a következő századé.
És az azt követőé.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™
easports.com

PC CD PlayStation 2

PC CD Értékesítési pontok: Westend City Center, Europark, Székesfehérvár • Budakalász, Törökbálint, Fót, Szeged • Debrecen, Nyíregyháza, Miskolc, Szeged, Pécs, Bp. XIV. ker. Fogarasi út, Pólus Center, Szombathely, Eger • Herta: Bp. Pólus Center, Campona, Lurdy-ház, WestEnd City Center, Eurocenter • CD Galaxis: Bp. XI. Vásárhelyi Pál u. 8., Bp. VII. Akácfa u.13. • Fotex: Virgin-Duna Plaza • Uni video: Békéscsaba, Andrássy u.3-5 • Videójáték Szaküzlet Veszprém, Kossuth u. 6. • ComGame 576 Kft: WestEnd City Center, Pólus Center, Mammut • Alexandra Bolthálózat • Comp Office: Duna Plaza, Lurdy-ház, Erzsébet Plaza • EcoBIT mintabolt 1077 Bp. Wesselényi u.25. • Tel: 1/351-30-78 •

ECOBIT multimédia
WWW.ECOBIT.HU